2 teljes játék a DVD mellékleten!

DEUS EX + S.W.I.N.E.

PC GURU

Magyarország legolvasottabb játékmagazinja 2006. No. 02

bemutató

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

Párizsig utaztunk hogy kipróbálhassuk!

végigjátszottuk

CONDEMNED

A F.E.A.R. készítőinek legújabb játéka!

bétateszt

THE GODFATHER

A keresztapa a Grand Theft Auto trónfosztására készül!

Nyerj álom - PC-t!

25. oldal

26. oldal

BEST OF 2005
összefoglaló

36. oldal

XBOX 360
hardver- és játékteszt

42. oldal

STUBBS THE ZOMBIE
ismertető

ára: 1846 Ft

előfizetéssel csak: 1384 Ft

DVD tartalom: Játékdemók / 80 Days Galactic Dreams Narnia Ski Alpin 2006 TOCA Race Driver 3 Trains 2006 Videók / Act of War: High Treason Commandos: Strike Force Crashday Empire Earth 2: Art of Supremacy LotR: Battle for Middle Earth 2 Monster Madness Race Driver 3 Runaway 2 Splinter Cell: Double Agent Sudden Strike 3 SWAT 4: The Stechkov Syndicate The Godfather The Sims 2: Open for Business

HOTDOG.hu
Harapj rá!

Kobra 11
Columbo
Lost
Vészhelyzet
Született feleségek

A WWW.HOTDOG.HU CÍMEN SAJÁT PROFIL OLDALT ÉPÍTHETSZ MAGADRÓL, SAJÁT FOTÓALBUMAID, KVÍZED, BLOGOD LEHET, SŐT ELINDÍTHATOD SAJÁT ONLINE MAGAZINOD IS.
HA ÜGYES VAGY, TE ÉS A MAGAZINOD UGYANOLYAN SIKERES LEHET, MINT A FILMFALÓ!

SOROZATLÖVÉSRE FEL!
FILMFALO.HOTDOG.HU

...ÉS MÉG RENGETEG SOROZAT
A FILMFALO.HOTDOG.HU-N

PC GURU IMPRESSZUM

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Hanula Zsolt (Hancu) hancu@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gaben@pcguru.hu
Korrektor: Vrábel Katalin

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Levelezési cím: PC GURU 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

DVD melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-888-3403

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Tel (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Előfizetési díj a kiadónál:
6 szám: 8861 Ft (20% kedvezmény)
12 szám: 16614 Ft (25% kedvezmény)
Előfizethető: Terjesztési osztályunkon valamint üzletünkben
Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: (06-1)-888-3421, (06-1)-888-3422, (06-1)-888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Ügyfélszolgálat és bolt:
Budapest, VI. Teréz krt. 47 (a Nyugati pályaudvarnál)
Nyitvatartás: hétfő - péntek: 9 - 20 óráig
szombat - vasárnap: 9 - 15 óráig

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Tóth Zsuzsanna Tel: 888-3469, Fax: 888-3459
E-mail: zstoth@vogelburda.hu
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455
Háder Judit jhader@vogelburda.huTel.: 888-3426
Kuba Ilona ikuba@vogelburda.hu Tel.: 888-3428
Online-referens:
Pái Attila apai@vogelburda.hu Tel.: 888-3491
Lapigazgató:
Walitschek Csilla
Tel: (06-1)-888-3450, Fax: (06-1)-888-3499
E-mail: cswalitschek@vogelburda.hu

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
E-mail: cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499
Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.
Terjesztés gondozás:
Sajtómenedzser Szaktanácsadó és szolgáltató Bt.
Tel.: 343 - 2346 Fax.:352 - 2865
E-mail: sajtomenedzser@mail.tvnet.hu
Előfizetéses terjesztés:
Előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Rt. hírlap Üzletág. Előfizethető közvetlenül a postai kézbesítőknél, az ország bármelyik pontján, Budapesten a HírlapÜgyfélszolgálati Irodákban és a Központi Hírlap Centrumnál (Bp., VIII. ker. Orczy tér 1. tel: (06-1)-477-6300 Postacím: Bp., 1900
További információk: 06-80 444-444

Előfizethető továbbá hírlap kézbesítőknél és a Hírlap- előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. LHI kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

A PC GURU e havi száma 26100 példányban készül.
Megjelenik négyhetente (13 szám), egy szám ára: 1846 Ft

Levilágítás: Profil Kft. **Nyomás:** Révai Nyomda.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-rom a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

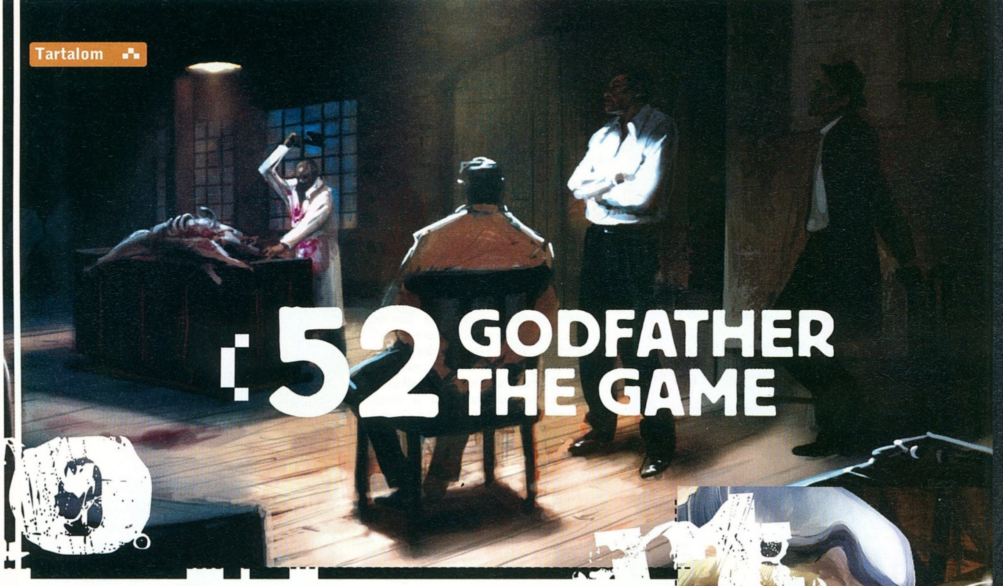
SZIASZTOK!

BÚÉK mindenkinek! Örömmel jelenthetem, hogy elkészült az idei év első PC Guruja, ami a hagyományokhoz híven a 2006/02-es számot viseli magán, de ez ne tévesszen meg senkit. Az ünnepek utáni hónapokban a szerkesztőknek általában álmatlan éjszakákat okoz a januári uborkaszezon, ám idén szerencsére leginkább azon kellett gondolkodnunk, hogy melyik cikket csúsztassuk át februárra. Először is sikerült játszható verziót szerezni a Godfatherből, ami nem titkoltan a Grand Theft Auto babérjaira pályázik. A látottak alapján minden esély megvan arra, hogy a legendás film játékadaptációja trónfosztást kövessen el. Nagy nehezen szert tettünk egy Xbox 360-ra is; a következő generációs játékplatform amellett, hogy várakozásaink felett teljesített, lehetőséget adott arra, hogy végigjátsszuk az idén PC-n is megjelenő Condemnedet, ami valami elképesztően jóra sikeredett. A brutális hardver és a még brutálisabb játék tesztelése után kiküldtük Hancut Franciaországba, hogy első kézből tudósíthasson benneteket az év legjobban várt körökre osztott stratégiai játékáról, a Heroes of Might and Magic ötödik részéről.

Mindezek mellett hagyományainkhoz híven elkészítettük a tavalyi év legjobb játékainak az összefoglalóját, egy csokorba szedtük az év legjobban várt autós játékait, újra végigjátszottuk a Deus Exet (e havi teljes játékunk mellé fogadjátok szeretettel a magyar fejlesztésű remek stratégiai játékot, a SWINE-t) és a lapzárta napjaiban őrületes multiplayer ütközeteket vívtunk a Lord of The Rings: Battle for Middle-Earth második részével. (Részletes bemutatójával helyhiány miatt csak a soron következő Guruban találkozhattok majd.) Addig is mindenkinek jó szórakozást kívánunk legújabb számunkhoz!

2006-ban is a Guru legyen veletek!

SASA



05 **AKTUÁLIS**

05 Színfalak mögött 06 Deus Ex 08 DVD-melléklet

18 **BEMUTATÓK**

18 Heroes of Might and Magic 5 26 Gothic 3 30 Xbox 360 játékbemutatók 32 Condemned 36 Autós játékok összefoglalója 42 Best of 2005 42 The Godfather bétateszt

60 **ISMERTETŐK**

60 City of Villains 64 Stubbs the Zombie 68 Gene Troopers 70 Narnia 74 Hammer and Sickle 79 Multitesztek: Quake 4, F.E.A.R., Civilization 4, Call of Duty 2, Age of Empires 3 82 Prince of Persia 3 tippek 86 The Movies tippek

88 **ROVATOK**

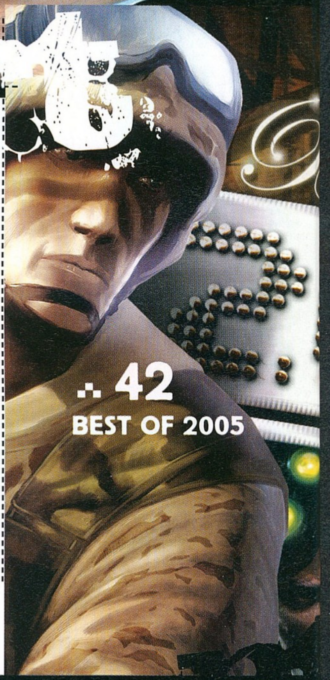
92 Játék mentőöv 88 A világ legbefolyásosabb emberei 90 Gondolatébresztő 94 NosztalGuru 114 Homok a gépezetben 116 Hardver mentőöv 120 Szoftver mentőöv

94 **HARDVER**

94 Hardver hírek 100 Xbox 360 104 MP3 lejátszók tesztje 108 Most Wanted teljesítmény teszt 109 HW bemutatók 110 PSP Rovat 112 Skype 2.0

122 **KÜLVILÁG**

122 Külvilág – Levelezés, zene, film, DVD, könyvek...



SZÁMODRA MI VOLT 2005 LEGEMLÉKEZETESEBB TÖRTÉNÉSE?

SASA

Nálam az év bestofja egyértelműen a magyar foci körüli hercehurca volt. Tavaly nyáron még naivan hittem abban, hogy sikerül valamit előrelépnünk a nemzetközi porondon, de most már biztos vagyok benne, hogy hosszú évekig semmi sem fog változni (annak ellenére sem, hogy hét néző előtt megvertük Szaúd-Arábiát és négyet rúgtunk Máltának). Sebaj, fájdalomcsillapítónak jó lesz az idei foci VB, a virtuális sportok szerelmeseinek pedig az új FIFA és Pro Evo epizód!

HANCU

Greg5-öt ősszel két teljes napig tartottuk abban a hitben, hogy Amszterdamban vagyunk a Microsoft Xbox 360 bemutató partiján. Folyamatosan küldtük neki SMS-ben az exkluzív, szupertitkos híreket, játékbejelentéseket, illetve MMS-ben a Photoshopban barkácsolt fotókat. Hősünk töretlen bizalmát jelzi, hogy még akkor sem fogott gyanút, amikor olyan marhaságokat írtunk neki, hogy a WoW Xbox-exkluzív lesz, és a Bungie manga-szerepjátékot készít. Greg5 azóta már akkor sem hisz nekünk, ha kérdezünk...

CHRIS

Semmi jó nem történt velem, sőt. De hagyjuk ezt... Viszont Grath-nek és Hancunak köszönhetően megismertem az Arvisurát, és Born Gergely tanításait a szakrális földrajzról – azt viszont a mai napig nem tudom, hogy „miért szomorú a gyerekem hangja". Mivel minden nap legalább egyszer meghallgattuk a Belga legújabb albumának egy-egy kultúr-alkotását, így alaposan kitágítottam zenei spektrumomat, amire ugyancsak büszke vagyok. Mire jók a kollégák...

GABEN

December 31-e, éjfél... mert akkor vége lett.

JOC

Amikor szinte nulla tapasztalattal a hátam mögött megvertem a konzolguru Sasát Fight Night 2-ben. El is könyveltem, hogy mekkora őstehetség vagyok, és szorgalmasan nyomtam utána az említett bokszjátékot. Aztán a minap – amikor az új rész demóját próbálgattuk – elkapott a hmmm... „novice" szinten álló Shoebaron. Ekkor világosodott meg számomra, hogy ebben a játékban nyilvánvalóan sokkal inkább érvényesül a kezdők szerencséje, mint a valódi tudás...

GRATH

Annyi esemény történt idén, hogy nehéz kiválasztani a legemlékezetesebbet. Ott volt a PSP indulása, amely után hetekig a Lumines potyogó négyzeteivel álmodtam, vagy éppen az Xbox 360 startja, ami pedig az online Project Gothamozás és hajnalokig tartó Condemned-partik miatt tett teljesen kimerültté. Persze a régi konzolokról sem lehet megfeledkezni, PS2-n a Shadow of the Colossus és a God of War, GameCube-on a Resident Evil 4, Xboxon pedig a Forza Motorsport és a Jade Empire rabolta el a napjaimat. Mindenképpen meg kell említenem a világ legjobb kalandjátékát, a Nintendo DS-re készült Phoenix Wrightot, amely mellett a Fahrenheit is eltörpül, és azt sem hiszem, hogy egyhamar elfelejteném, hogy az E3-on Will Wright személyesen magyarázta nekem fél órán keresztül a Spore leendő erényeit...

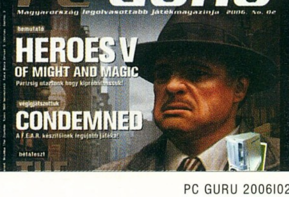
RICCO

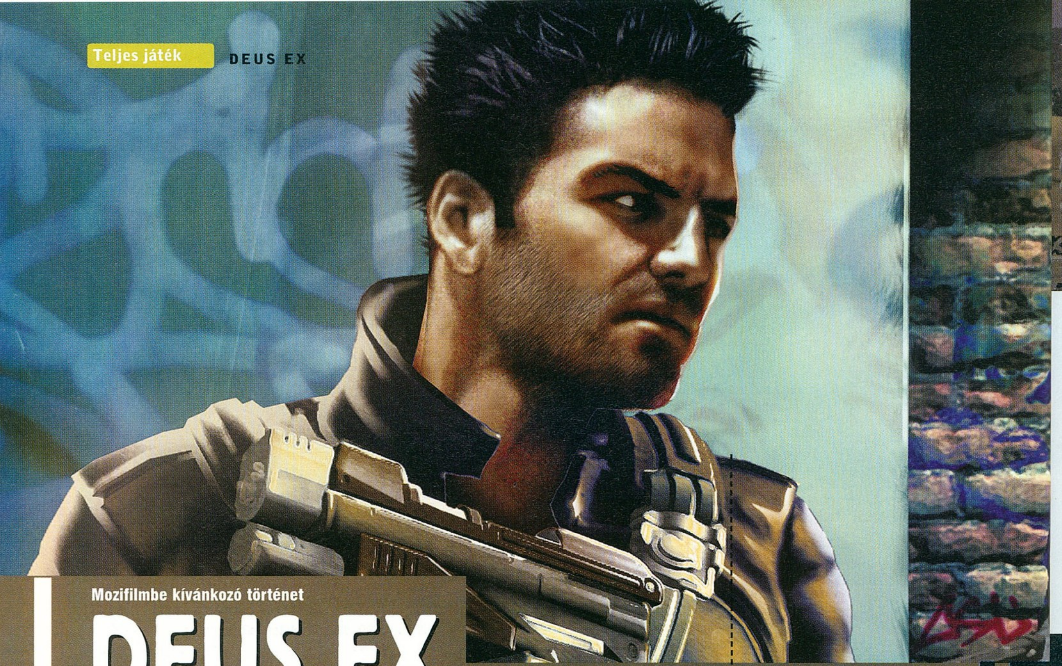
Valamikor úgy november közepe felé végre hosszú-hosszú évek óta először komolyabb sikert értem el a casinóban:).

FIGYELEM!

Változtattunk a már megszokott megjelenési rendszerünkön. Idén nem havonta, hanem négyhetente jelenünk meg, ennek köszönhetően 2005-ben sem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik pénteken!

A PC GURU KÖVETKEZŐ SZÁMA 2006. FEBRUÁR 17-ÉN JELENIK MEG!





Mozifilmbe kívánkozó történet

DEUS EX

írta · JuliuS

fejlesztő > ion storm **kiadó >** eidos **web >** www.eidosinteractive.com

Egy évvel ezelőtt a karácsonyi Spellforce-bomba után nem hagytuk leülni a hangulatot, és a legnépszerűbb kategóriának számító FPS-ek közül választottunk teljes játékot. Idén is tartani kívántuk a tempót, így a remek Hitman után most a minden idők legjobb FPS-szerepjátékának tartott Deus Ex került januári korongunkra.

Warren Spector már korábban is villantott néhányszor, elég csak az Ultima Underworldre, a Thiefekre, vagy hogy mást ne mondjak, a System Shockra gondolni. A Deus Ex révén ismét sikerült valamit nagyon eltalálnia, amit a hatalmas rajongótábor mellett 35 Év Játéka díj, és számos lelkendező kritika is bizonyít.

Az akció-szerepjáték műfaj hallatán a legtöbben a Diablo képviselte hack'n'slash stílusra asszociálnak, és bár mi szerettük azokat is, azt azonban rajongásunk közepette is tudtuk, hogy nem feltétlenül szabad az RPG kategóriába sorolni őket. A Deus Ex egész más módon értelmezi a műfajt, és egészséges arányban ötvözi a belső nézetes akciójáték stílusát a sokrétű szerepjáték-elemekkel.

X-AKTÁK, 11. ÉVFOLYAM – 1. RÉSZ

A közeli jövőben járunk, méghozzá egy elég baljós jövőben: az összeomlóban lévő gazdaság, a sosem látott mértéket öltött környezetszennyezés, a mind aktívabb terroristatevékenység és az egyre több és jobb minőségű drogok megjelenése mellett a hatóságoknak a legújabb rettenettel, a „Szürke Halál” vírusával is fel kell venniük a versenyt. Hősünk az Egyesült Nemzetek legújabb antiterrorista egysége, az UNATCO katonájaként kell megpróbálnia rendet tenni a káoszban, kezdetben mindjárt egy eltérített repülőgépnyi Ambrózia (a Szürke Halál egyetlen ismert ellenszere) visszaszerzésével.

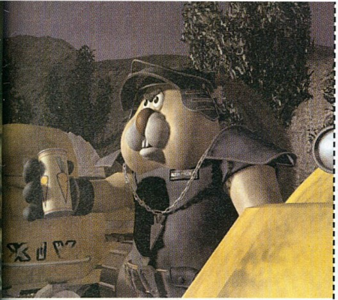
A történet rendkívül összetett, szerteágazó, sok apró mellékszállal fűszerezett, és igazán élvezetes fordulatokkal telített, bármikor megállná a helyét a mozivásznon is. Megismerni többnyire a játék motorjával készült, külső nézetes átvezető jelenetekből fogjuk, és hogy igazán élvezetes műfajkavalkád álljon rendelkezésre, a párbeszédek alatt sokszor kalandjátékos módon, a kérdésekre adott válaszainkkal fordítunk a további cselekményen.

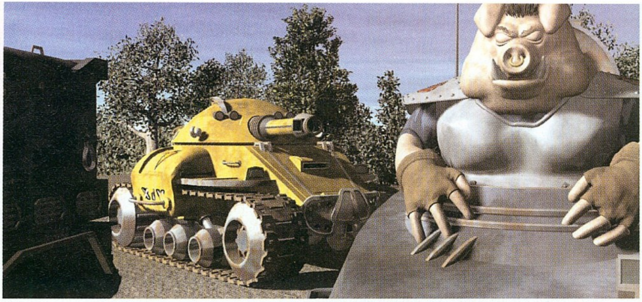
DEUX EX MAGYARÍTÁS

Cseresznye Krisztián hosszú hónapokon keresztül dolgozott e havi teljes játékunk magyarításán, melyet most bátran ajánlunk nektek is kipróbálásra! Használata roppant egyszerű: el kell indítani a DVD Deus Ex Magyarítás könyvtárában található fájlt. Csupán arra kell odafigyelnetek, hogy oda csomagoljátok ki, ahova a játékot is feltelepítettétek!

STÍLUSHOZ IGAZÍTOTT KARAKTER

A mostani taktikai akciójátékoknál bevett szokás, hogy a készítők ránk bízzák a támadások módját, így választhatunk az erőfölényen és a meglepetés erején alapuló letámadás (harcos módszer), illetve a csendes, célirányos, általában egy személy ellen indított merényleteken alapuló lopakodás (bérgyilkos módszer) között. A Deus Ex mindkettőt tökéletesen biztosítja, de csavar még egyet az átlag akciójátékokhoz képest: itt stílusunkhoz tökéletesen hozzáidomíthatjuk karakterünket.





A vérben forgó szemű adrenalinbajnok harcosok nyilván a különféle harci képességeket, a változatos fegyverarzenál mesteri kezelését fogják elsajátítani, míg a csendben lopózó bérgyilkos alkatúak inkább a zárfeltörésben, hackelésben és a távcsöves-hangtompítós mordályok forgatásában fognak jeleskedni. Bárhogy is döntünk, nem válhatunk az összes képesség mesterévé, de alkothatunk mindenhez konyító „ezermestert", vagy valamely területre szakosodott profit is. Mint a legtöbb szerepjátékban, itt is létrehozhatunk elsőre esztelennek tűnő, használhatatlannak látszó specialistákat, mint a vérprofi orvos, aki terminátor módjára szinte az elpusztíthatatlanságig tudja tápolni magát, szinte minden helyzetben, vagy az úszás-skillre gyúró „búvár", aki számos víz alatti járatot felfedezve jelentős időt spórolva közlekedhet.

MINDENRE KITERJEDŐ FELSZERELÉS

A képességek csiszolgatásán túl persze nem mindegy az sem, mi lapul a kezünkben. A kulcsok és hackkelők, valamint a gyógyászati cuccokon túl felszerelésünk jelentős részét a különféle fegyverek képezik, az alapnak mondható pisztolyoktól, puskáktól, gépfegyverektől a gránátokon át egészen a plazma alapú fegyverekig. Már önmagában is tekintélyes számuk mellett mindenféle módosítók, upgrade-ek szerelhetők rájuk, amelyek a lőtávolságra, a pontosságra, a tár befogadóképességére vagy éppen a folyamatos tüzelést segítő visszarúgás mértékére vannak jótékony hatással.

Bármennyire hihetetlen, az eddig felsorolt – három másik, átlagos játékra elegendő új – lehetőségekkel még távolról sem értünk a Deus Ex kínálta módosítások végére. A megszerzett képességek és a felszerelés mellett adott a különféle nanotechnológiai vívmányok, az implantátumok alkalmazása. Ezek igen változatos tulajdonságokkal ruházhatják fel emberünket, egy rövid lista a teljesség igénye nélkül: gyorsabb futás, csendesebb settenkedés, belső kommunikációs kapcsolat, öngyógyítás, nagyobb testi erő a tárgyak mozgatásához, ellenség detektálása, hatékonyabb stílus használata közelharcban.

A LEGJOBB ÚTVONAL

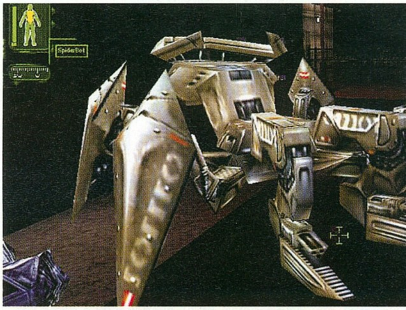
A pályatervezés zseniális, és ami igazán emeli az értékét, hogy a számtalan játékstílus ellenére is kellő kihívást rejt. Legjobb útvonal egyszerűen nem létezik, hiszen egy-egy masszívnak tűnő akadály leküzdése egy másra szakosodott karakternek gyerekjáték lehet, és vice versa (például egy harci robotokkal tömött biztonsági kapu a legtöbb karaktert meghátrálásra készteti, míg az EMP bombákkal felszerelt settenkedő maximum kacag rajta).

SZOLID LÁTVÁNYOSSÁG

A játék alatt Unreal-motor dorombol, ami ugyan kellő részletességet biztosít, ám az időközben eltelt öt év nem múlt el nyomtalanul. Ennek ellenére még bőven élvezetes, és a sokrétű játékstílus, valamint a kiemelkedően jó történet egyébként is megszépíti a szerényebb látványt. Vigasztaljon a tudat, hogy a megjelenéskor bődületes gépigény mára már könnyedén teljesíthető, teljes pompájában mutatva meg a játékot, valamint hogy a zene és a hangok területén nincs semmi szégyenkeznivaló.

AZ ÉV JÁTÉKA

Ha már ennyi Év Játéka díjat begyűjtött, az Eidos az eredeti megjelenést követően fél évvel készített hozzá egy Game of the Year kiadást, ami egy új, multiplayer játékmódot, hozzá néhány új multi pályát, és szerverkereső modult, valamint egy a szingli és multiplayer pályák módosítására és újak készítésére alkalmas fejlesztői készletet tartalmazott. Természetesen mi is ezt a változatot csomagoltuk az aktuális Guru mellé!



HA NEM MEGY...

A PC Guruhoz mellékelt teljes játékainkat a kiadás előtt több számítógépen ki szoktuk próbálni, de ettől függetlenül előfordulhat, hogy a Te számítógépeden nem indul a program. Hogy miért, annak több oka is lehet, de mielőtt még elkeserednél, győződj meg az alábbiakról:

- Rendelkezel-e a játék elindulásához szükséges minimális konfigurációval (lásd lent).
- A számítógépedben lévő videokártyához fel vannak-e telepítve a legfrissebb dreiverek. Ha nem tudod biztosan, a következőket kell tenned:

1. Győződj meg arról, milyen VGA kártya van a gépedben. A két leggyakoribb kártyatípus az nVidia (GeForce széria) és az ATI (Radeon sorozat). Amennyiben neked másféle kártyád van, javasoljuk, hogy fordulj szakemberhez, mielőtt a következő lépésre rátérsz.
2. Helyezd be a PC Guru DVD mellékletét számítógépedbe, nyisd meg a Turkáló könyvtárat, azon belül a Driverek könyvtárat, s indítsd el a szükséges driver telepítőjét.
3. Végül indítsd újra a számítógépet.

Ha ezek után sem működik a játék, próbálkozz a következő gyógymódokkal:

- Telepítsd újra a legújabb DirectX-et, amit megtalálsz DVD-mellékletünk Turkáló könyvtárában!
- Futtass le vírusellenőrző programot, hogy megbizonyosodj afelől, nem vírusos-e a géped!
- Távolíts el mindennemű kodek-pakkot a gépedről, ha már telepítettél fel ilyet!

S.W.I.N.E.

A Stormregion karácsonyi ajándékként ingyenesen a világra szabadította első játékát, a S.W.I.N.E.-t. Természetesen ez is egy valósidejű stratégiai játék, csak éppen sokkal mókásabb, mint a Panzersek – itt a disznók és a nyulak csapnak össze röhejesen komolykodva. Tankok, gyalogosok és megannyi más harci eszköz vár ránk a játékban, amelyet most bónuszként megtaláltok DVD-mellékletünkön.

DVD TARTALOM

E havi két fergeteges tejes játékunk mellett reméljük sikerül néhány percet szentelnetek hagyományos DVD-tartalmunk megtekintésére is, hiszen most is csurig töltöttük korongunkat érdekes demókkal és látványos animációkkal. Szeretnénk ebben az évben is figyelmetekbe ajánlani új és régebbi rovatainkat, amelyekben egy-egy témáról igyekszünk minél több információval, érdekes kiegészítésekkel ellátni titeket. Rengeteg új javítás, jó néhány mozi előzetes és sharware játék, rengeteg hasznos felhasználói program, többek közt ezek várnak még rátok ebben a hónapban lemezünkön.

NARNIA

Ebben a karácsonykor debütált játékban a nemrég vetített mozifilm pillanatait eleveníthetjük fel újra, ahol szereplőinkkel végig kell küzdenünk magunkat a film legizgalmasabb jelenetein. A játékban három testvért irányítunk, akiknek különleges képességeikre lesz szükségetek, ha túl akartok jutni a demó két akciódús pályáján. A billentyűzetről történő irányítás kicsit nehézkes, ezért indítás előtt ne halasszátok el elolvasni az ehhez szükséges adatokat!

W, A, S, D – 1. szereplő mozgatása
U – Aktiválni
H – Normál támadás
J – Erősebb támadás
K – Csapat kialakítása
Bal Control – Karakter választása

írta · Chris

SKI ALPIN 2006

Az RTL éves rendszerességgel jelenteti meg talán a világ egyetlen említésre érdemes sí-szimulációját, melynek 2006-os változata roppant látványos és izgalmas játékot takar. A demóban most nekünk is lehetőségünk adódik felpattanni a lécekre, és kipróbálni, milyen is a 150 km/órás sebességgel nekiszáguldani egy szalagkorlátnak, vagy szerencsésebb esetben sikeresen végigszáguldani a célvonalig. A mellékletünkön található kipróbálható változatban három nehézségi fokozaton próbálhatunk ki két pályát, no és persze Bode Miller bőrébe is belebújhatunk.

Kurzormozgató nyilak – Síző irányítása
D – Lökés

TOCA RACE DRIVER 3

Hamarosan a boltok polcaira kerül a Race Driver sorozat legújabb tagja, mely természetesen még sokoldalúbb és szebb, mint elődje volt. A legutóbbi számunk mellékletére felkerült demó sajnos igen szűkös keretek között engedett csak bepillantást a játékba, nem úgy, mint a most felkerült változat, amelyben már 2 különféle játékmódot (DTM és Off-Road), valamint 3 autót törhetünk ripityára – hála a nagyszerű törésmodellezésnek.

Kurzormozgató nyilak – Autó irányítása
A / Z – Sebességváltás fel / le
Szóköz – Kézifék
B – Turbó (ha lehetséges)
F – Elemlámpa
C – Kamera váltás
, / END / . – Körbenézés az autóban

SHAREWARE JÁTÉKOK

Alien Shooter – A felülnézetes shooter játékok kora szinte már leáldozott, a Duke Nukem Manhattan Project óta nem is jelent meg komolyabb játék a piacon, de még a shareware kategóriában sem. Most azonban érkezett egy alkotás, ami ezt az űrt hivatott kitölteni. Az Alien Shooter, ahogy a nevéből már sejteni lehet, gonosz kis űrlények inváziójáról fog szólni, ahol mi leszünk az aktuális katonai erő legkeményebb tagja, azaz csak mi maradunk életben, hogy mindenféle fegyverrel halomra lőjük a kicsi zöld és egyéb színezetű szörnyikék hadosztályait. Egy elég durva játékról van tehát szó, így a program csak megfelelő korosztálynak ajánlott.

Ezen kívül Bonnie's Bookstore Deluxe, Feelers, Ice Puzzle Deluxe, Luxor Amun Rising, Rainbow Web, Strike Ball 2, Treasure of Persia, Mahjong Towers Eternity, Xmas Blox shareware játék a DVD mellékleten!

DEUX EX MAGYARÍTÁS A DVD-N!

Cseresznye Krisztián hosszú hónapokon keresztül dolgozott e havi teljes játékunk magyarításán, melyet most bátran ajánlunk nektek is kipróbálásra. Használata roppant egyszerű: el kell indítani a DVD Deus Ex Magyarítás könyvtárában található fájlt. Csupán arra kell odafigyelnetek, hogy oda csomagoljátok ki, ahova a játékot is feltelepítettétek.

KILLING SPREE!

UT 2004 MEGA PACK – Az ígéretekhez hűen, az Epic Games a 2005-ös év végén megjelentette UT 2004 Mega Pack csomagját az elmúlt időszak egyik legsikeresebb akciójátékához, az Unreal Tournament 2004-hez. A 200 megás csomag tizenhárom új pályát, hat új karaktert és három vadonatúj járművet rejt magában, melyet most feltelepíthettek DVD mellékletünk Killing Spree könyvtárából.

Ezen kívül Half-Life 2 Golden Eye, Quake 4 Quakemas Map Pack a DVD mellékleten!

ROVATOK A DVD-N

PHP programozás – Bizonyára mindenki találkozott már PHP-val a neten, de legalábbis mindenki hallott már róla. A PHP egy programozói nyelv, (vagy inkább egy programnyelv) melynek segítségével úgynevezett dinamikus weboldalakat készíthetünk. Ez a rovat mindazoknak hivatott segíteni, akik szeretnének megismerkedni a PHP rejtelmeivel. Ezen kívül a HTML elemeket is átvesszük, hiszen a HTML kódok ismerete nélkül nem lesztek képesek jól működő weboldalt készíteni...

Ezen kívül 3D, Action!, Command & Conquer: Generals, Diablo 2, Focivilág, GTA, Half-Life 2, Jedi Academy, Mafia, Magyarítások, Photoshop, Repülőgép-szimulátorok, Szerepjátékok, Star Wars, Unreal Tournament és Warcraft rovatok a DVD mellékleten!

TURKÁLÓ

Hypersnap 6 – A HyperSnap korunk egyik legmodernebb és legsokoldalúbb képlopó szoftvere, mellyel bármilyen alkalmazásból rögzíthetünk képet. Legyen szó akár játékról, a Windows beépített Media Playerében futó animációról, vagy bármi másról. Saját szerkesztőjével elvégezhetünk pár alapvető szerkesztési műveletet is a képen, végül lementhetjük a számunkra kívánt formátumban. A program egyik leghasznosabb funkciója az automata képmentés.

Játékdemók: 80 Days / Galactic Dreams / Narnia / Ski Alpin 2006 / TOCA Race Driver 3 / Trains 2006

Animációk: Act of War: High Treason / Age of Conan / Commandos: Strike Force / Crashday / Dungeon Siege 2 / Empire Earth 2: Art of Supremacy / Faces of War / Locomania / LotR: Battle for Middle Earth 2 / Monster Madness / Race Driver 3 / Rainbow Six: Lockdown / Runaway 2 / Spellforce 2 / Splinter Cell: Double Agent / Sudden Strike 3 / SWAT 4: The Stechkov Syndicate / Terrorist Takedown: War in Columbia / The Godfather / The Sims 2: Open for Business / War on Terror / War Rock / War World

Javítások: 80 Days v1.1 / Age of Empires 3 v1.03 / Blitzkrieg 2 v1.3 / C&C: Generals v1.08 / Call of Duty 2 v1.01 / Civilization 4 v1.52 / NFS: Most Wanted v1.3 / Quake 4 v1.05 beta / Rollercoaster Tycoon 3 Wild! EU Patch / Rome: Total War – Barbarian Invasion v1.06 / Rome: Total War v1.05 / Serious Sam 2 v2.066 / Singles 2: Triple Deluxe / The Movies v1.1 / The Settlers: Heritage of Kings v1.06 / UFO: Aftershock v1.2 / Unreal Tournament 2004 v3369 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v1.9 / Vietcong 2 v1.10 / Warcraft 3: the Frozen Throne v1.20b / World Racing 2 v1.3.3 / Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007+

Mozielőzetesek magyar felirattal: Apocalypto / Da Vinci Code / Ice Age 2 / Over the Hedge / Superman Returns / The Pink Panther / X-Men 3

Shareware játékok: Alien Shooter / Bonnie's Bookstore Deluxe / Feelers / Ice Puzzle Deluxe / Luxor Amun Rising / Rainbow Web / Strike Ball 2 / Treasure Of Persia / Mahjong Towers Eternity / Xmas Blox

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Gothic 3 (3db) / Battlefield 2 (6db) / Full Spectrum Warrior (6db) / The Matrix: Path of Neo (4db) / Prince of Persia: The Two Thrones (15db)

Extrák: Ultima 5 Lazarus (Dungeon Siege mod) / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Ingyenes kiegészítések játékokhoz (mod-ok): Half-Life 2 Golden Eye / Quake 4 – Quakemas Map Pack / UT 2004 Megapack

Képek a kukkolóban: Auto Assault / Blood Magic: The Bloody Magic / Call of Juarez / Chicken Little / Crashday / Dungeons & Dragons Online: Stormreach / Empire Earth II: The Art of Supremacy / Faces of War / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Heroes of Might and Magic V / HistWar: Les Grognards / Huxley / LMA Manager 2006 / Mad Tracks / Metal Combat / Mourning / MX vs. ATV Unleashed / Officers / Raiders of the Lost Casino / Rugby '06 / Rugby Challenge 2006 / SAS Anti Terror Force / Stealth Force: The War on Terror / Stranger / Sun / SWAT 4: The Stetchkov Syndicate / Tactica Online / The Chronicles of Spellborn / The Sims 2: Open for Business / Two Worlds

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2006 trial / Norton Antivirus frissítés (2006.01.02) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / Ahead Nero 7.0.1.4b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.12 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.13 és Nvidia Detonator 81.98 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.01 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / SnagIt v7.2.4 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

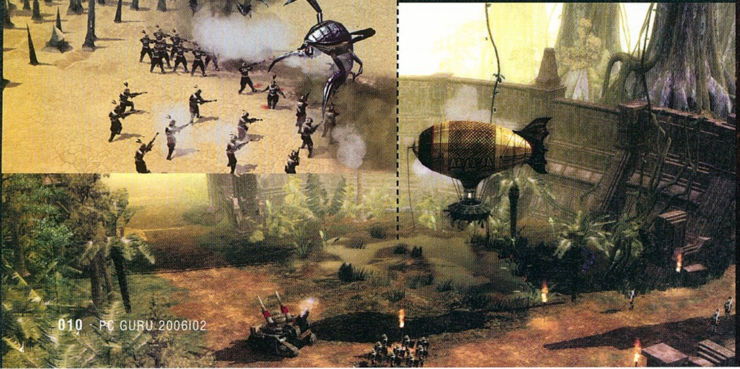
RISE OF LEGENDS

Fejl. > Big Huge Games **Kiadó** > Microsoft
Megjelenés > 2006. első negyedév

Új hírek érkeztek a 2006-os év általunk talán leginkább várt stratégiai játékáról (ott van még persze a Spore is), a Rise of Nations folytatásáról. Ezúttal nem valós népeket, igazi, földi körülményeket kell várni, hiszen egy igen furcsa világban járunk. A bejelentéskor csak két fajt mutattak meg nekünk: a gőzgépekkel hajtott lépegetőket, robotokat, no meg léghajókat alkalmazó Vinciket, illetve a sivataghoz szokott, a homok, az üveg és a tűz mágiájában jártas Alimokat. Eredetileg ezek mellé még két fajt terveztek, de ezek közül az egyiket már sosem fogjuk megismerni, ugyanis azt kiiktatták a játékból.

Egyjátékos módban csak a Vinciket irányíthatjuk, azon belül is egy Giacomo nevű fiatal srácot, aki fellázad a gonosz Dózse uralma ellen. Ez persze nem valami eszelősen kreatív háttértörténet, ám mire végigküzdjük magunkat a három, egyenként 14-20 területből álló térképen (mi dönthetjük el, mikor, hová és milyen erőkkel támadunk), a fejlesztők

Na, még ezt a két hernyót széttépjük, és el is érünk az üveghegyen túlra, ahhoz a bizonyos sertéshez



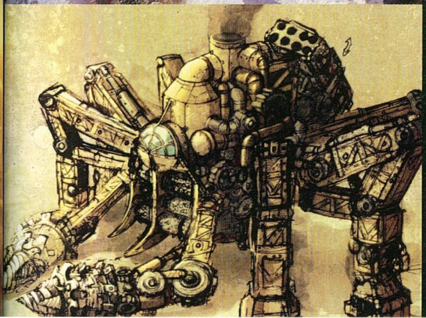
szerint lesz részünk bőven meglepetésben és fordulatokban. A játékmenetben tulajdonképpen csak egyetlen igazi újítás lesz, mégpedig a városépítés. Ugyan szabadon építhetünk különféle épületeket határainkon belül, központi városunkban már kötöttebb a kezünk. Itt különféle városrészeket építhetünk: a katonai negyed természetesen az ütőerőnket fejleszti, a gazdasági negyed a pénzszerzést könnyíti meg (az arany mellett csak egy timónium nevű fémet kell bányásznunk), a palotanegyed pedig a várost fejleszti. Minden népnek lesz egy negyedik, csak rájuk jellemző szekciója is, a Vincik ipari negyedet, az Alimok pedig mágusnegyedet húzhatnak fel.

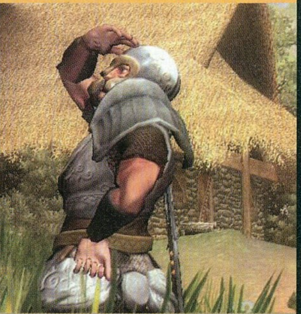
Reméljük ez a három gőztank elég lesz a közelgő sereg visszaverésére

DIVINE DIVINITY 2

Fejlesztő > Larian **Kiadó** > CDV **Megjelenés** > 2006. negyedik negyedév

A belga fejlesztőcsapat, a Larian igencsak meglepő húzásra szánta el magát: kiadtak néhány képet következő játékukból, csak éppen azt felejtették el megmondani, hogy pontosan mi is lesz az. Korábbi nyilatkozatokból mindenesetre úgy tűnik, hogy a Divine Divinity igazi folytatását kapjuk meg valamikor idén, de nemhogy a játékról nem tudunk részletesebb információkat közölni, de még az is lehet, hogy egy teljesen új sorozat nyitódarabjával fogunk találkozni az év végén.

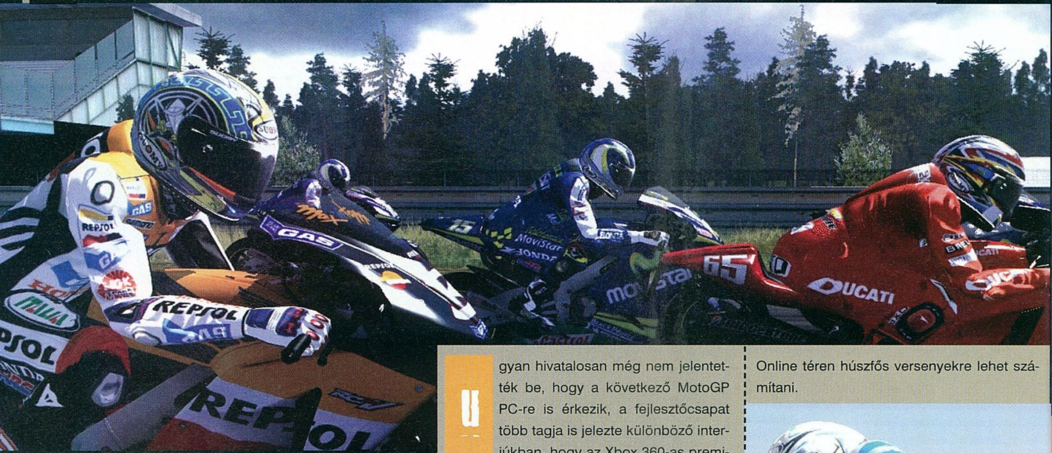




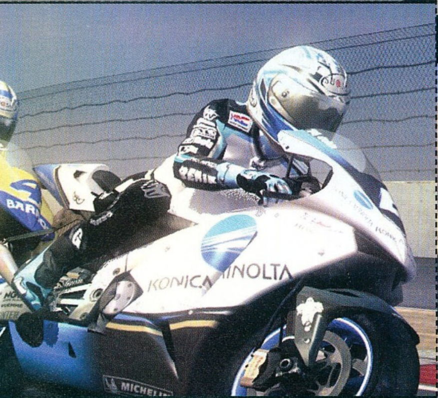
Nem néz ki rosszul, csak tudnánk, hogy melyik játékot látjuk éppen...

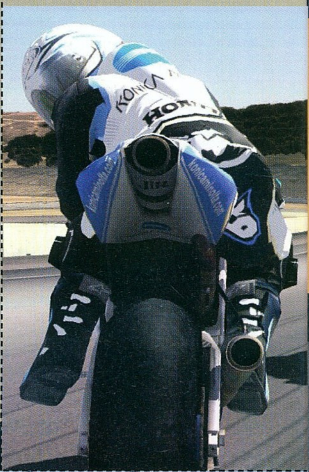
MOTOGP 2006

Fejlesztő > Climax **Kiadó** > THQ **Megjelenés** > 2006. második negyedév



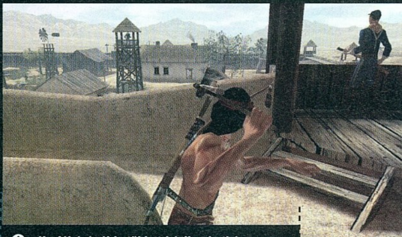
Ugyan hivatalosan még nem jelentették be, hogy a következő MotoGP PC-re is érkezik, a fejlesztőcsapat több tagja is jelezte különböző interjúkban, hogy az Xbox 360-as premier után mi is kipróbálhatjuk (megint), hogy milyen érzés is elhasalni 300-as tempó felett... A 2006-os jelzésű rész (igen, ezentúl minden évben lesz új epizód), tulajdonképpen túl sok újdonságot nem nyújt, leszámítva persze, hogy a grafika hatalmasat fejlődött. Így hát megkapjuk a klasszikus Grand Prix játékmódot, ahol igazi versenyzők és pályák vesznek minket körül, olyannyira, hogy minden valódi verseny után letölthetjük a valóságnak megfelelő időjárási és egyéb körülményeket. Emellett kipróbálhatjuk az Extreme módot, ahol teljesen elvadult tájakon, ugratókkal és emelkedőkkel teli szakaszokon repeszthetünk, a nyert pénzből pedig átépíthetjük, díszíthetjük gépünket. Online téren húszfős versenyekre lehet számítani.





Ne nézz így, nem és dugtam a startnál azt az ágat a küllőid közé

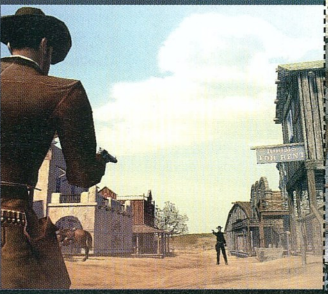
DESPERADOS 2
COOPER'S REVENGE



Ha fél óránál is többet késik a hathúszas, nagyon rendet fogok tenni az állomáson

Fejlesztő > Spellbound **Kiadó** > Atari **Megjelenés** > 2006. harmadik negyedév

Körülbelül a legutóbbi jégkorszak óta dolgozik a német Spellbound a Desperados 2-n, amely az idők folyamán meglehetősen átalakult. Amikor legutóbb – úgy másfél éve – hírt adtunk felőle, leginkább egy stratégiai játék volt, amelyben néha átválthattunk külső nézőpontra; most viszont lényegében egy akciójátékról van szó, ahol néha átkapcsolhatunk stratégiai nézőpontra. Hat karaktert tudunk majd irányítani, köztük a címadó Jack Coopert, de mellette lesz többek között egy dinamitokkal és óriási puskával mászkáló fickó, meg egy skalpolásra kitenyésztett indián is. Természetesen minden hős egyedi képességekkel bír, így aztán a végső győzelem érdekében kombinálni kell őket: az egyik úszni tud, a másik elaltatja az ellenfeleit, a harmadik képes berobbantani a zárt ajtókat, és így tovább.



DEFCON

Fejl. > Introversion **Kiadó** > Introversion
Megjelenés > 2006. második negyedév

Az Uplink és a Darwinia után a négy főből álló angol Introversion ismét egy teljesen egyedi játékon dolgozik: a Defcon egy hidegháború-szimulátor lesz, pontosabban az Amerika és a Szovjetunió közti atomháborút játszhatjuk le (a hangulat meglehetősen szatirikus, a fejlesztők ugyanis vadul háborúellenesek). Silókat építhetünk, melyek vagy nukláris töltetű rakétákat bocsátanak ki ellenfeleink városaira, vagy épp ilyen atomrakétákat semmisíthetünk meg az óceán fölött – a győzelemben kulcsfontosságú, hogy mikor milyen üzemmódban tartjuk őket, a váltáshoz ugyanis idő szükséges. Ezek mellett tengeralattjárókkal és bombázókkal keseríthetjük meg ellenfeleink életét; e csapásokra ők csatahajók és vadászgépek építésével készülhetnek fel. A játéknak lesz egy Office nevű, körökre osztott játékmódja is, amely pontosan nyolc óráig fog tartani, és kitűnően játszható lesz úgy is, hogy kollégáink, főnökeink még csak meg sem sejthetik, hogy nem csak szokásos irodai munkánkat végezzük – már csak emiatt is igen népszerű lehet a Defcon…

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS...

Bár a filmről egyre többet lehet tudni, az X-Men 3 alapján készülő játékról eddig semmilyen információ nem állt rendelkezésre. A fejlesztő Z-Axis fórumán azonban egy designer elmondta, hogy az akcióra koncentrálnak, és hogy három játszható karakter lesz. Egy weboldal további kutatásokat végzett, szerintük ez a három karakter Wolverine, Nightcrawler és Iceman lesznek.

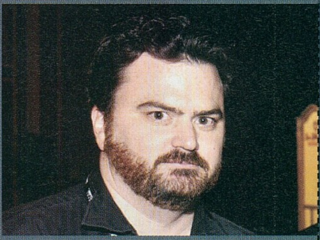
75%

Két, egyelőre bejelentetlen játékról is érkeztek – meglehetősen hiányos – információk. Ezek szerint a Crytek játéka az Electronic Arts számára egy DirectX 10-alapú FPS lesz, Crysis címmel, a Starbreeze (Chronicles of Riddick) új alkotása pedig a Kano névre hallgat majd, és egy külső nézetes, időmanipulálós akciójáték lesz.

30%

A Gas Powered Games feje, Chris Taylor azt nyilatkozta, hogy a Dungeon Siege 2 kiegészítője, valamint a THQ-nak készített Supreme Commander mellett még több bejelentetlen játékuk van. Ezek közül az egyikről vannak csak információink: az Electronic Arts számára készítenek egy stratégiai játékot, mégpedig állítólag dark fantasy környezetben.

30%



* A százalékok azt jelzik, hogy szerintünk mekkora eséllyel bizonyulnak igaznak a pletykák

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT! 01.

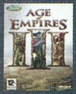
„Nyilván dolgozunk a következő játékunkon; miért, mit gondoltál, mit fogunk csinálni? Elvégre miután elolvassuk a rajongói leveleket, marad legalább 45 percünk naponta. Persze nem mondhatok róla semmit, annyira titkos, hogy az már fáj... Azt hiszem szerelmes vagyok belé; azt hiszem annyira szeretem, hogy egy törött üvegdarabbal fogom a felkarcsontomba karcolni a címét – amit nektek nem fogok elárulni."

TIM SCHAFER
Vezérigazgató, designer; Double Fine

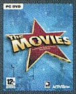
top 10 Anglia 05.12.25-05.12.31

FOOTBALL MANAGER 2006
SEGA . SPORTS INTERACTIVE
Szegasztok! Még mindig egy Sega-játék van a PC-s toplista élén!
PC GURU 05.12 82%

THE SIMS 2
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Na mire költik el az angolok a karácsonyra kapott lóvét? Simsre!
PC GURU 04.10 95%



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT . ENSEMBLE
Ha így folytatja, meglesz az ötmilliós eladás, amit vártak tőle
PC GURU 05.12 89%

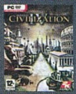


THE MOVIES
ACTIVISION . LIONHEAD
Végre elkezdték venni a tömegek ezt a nagyszerű játékot
PC GURU 05.13 90%

CALL OF DUTY 2
ACTIVISION . INFINITY WARD
Próbáljátok ki legnehezebb fokozaton, nagyon megéri!
PC GURU 05.12 90%

QUAKE 4
ACTIVISION . RAVEN
All we are saying is give Quake a chance!
PC GURU 05.13 94%

THE SIMS 2: NIGHTLIFE
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Egy év múlva már négy Sims 2-kiegészítő lesz e listákon
PC GURU 05.10 88%



CIVILIZATION IV
2K GAMES . FIRAXIS
Megdöbbentő hír: a Civ 4 jobb multiban, mint az Age of 3
PC GURU 05.13 94%

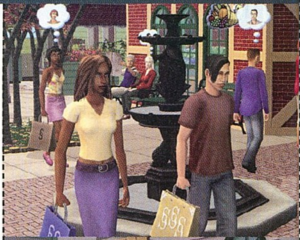
BLACK & WHITE 2
ELECTRONIC ARTS . LIONHEAD
A harmadik rész úgy nagyjából 2012-re várható
PC GURU 05.11 95%

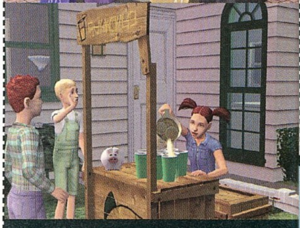
BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS . DICE
A karácsony békés szelleméhez illik ez a jó Battlefield-szereplés
PC GURU 05.08 98%

THE SIMS 2 OPEN FOR BUSINES

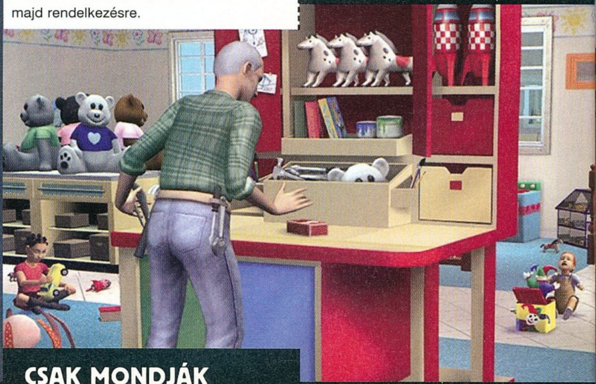
Fejlesztő Maxis **Kiadó** Electronic Arts **Megjelenés** 2006. első negyedév

A Sims 2-rajongók karikázzák be úgy öt évre előre minden esztendő márciusát és szeptemberét, ugyanis – hacsak nem semmisül meg a világegyetem – ekkor fognak megjelenni a hihetetlenül népszerű játék kiegészítői. A harmadik expanzió az eddigi információk alapján több újdonságot hoz a megszokott Sims-jétbe, mint akár a University, akár a Nightlife, ezúttal ugyanis félig-meddig menedzserjátékká alakíthatjuk a Sims 2-t. Mint a cím is mutatja, vállalkozásba kezdhetünk: nyithatunk virágboltot és elektronikai üzletet, szépségszalont vagy játékboltot, éttermet vagy ruhaüzletet. Mi dönthetjük el, hogy drága luxuscikkeket, vagy ócska, ám rendkívül olcsó árut akarunk teríteni, mi vehetjük fel, oktathatjuk ki, öltöztethetjük be, és gond esetén rúghatjuk ki az alkalmazottakat is. Természetesen ránk vár az üzlet berendezése is: ehhez több mint 125 új tárgy és megannyi új tapéta, falborítás áll majd rendelkezésre.





A Coca-Colától még messze vagyunk, de a szomszéd limonádé-üzemét már legyőztük



CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT! 02.

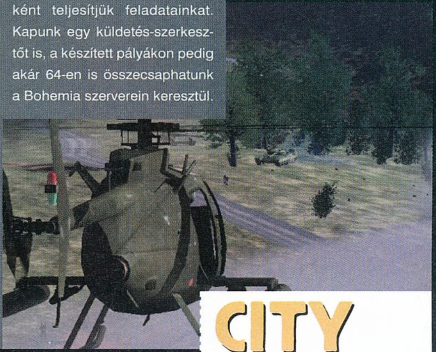
„A játékok mindenképpen alsóbbrendűek, mint a filmek vagy a könyvek – a videojátékokat ugyanis nem tekinthetjük művészetnek. Lehetnek gyönyörűek és elegánsak, kínálhatnak kihívást és gyönyörű világokat, de mivel a játékos szabadon dönthet, ez nem lehet művészet; sőt leginkább csak elveszik azokat az értékes órákat, perceket, melyeket magunk jobb, kultúráltabb emberré tételére is fordíthatnánk."

ROGER EBERT
Filmkritikus; Chicago Sun Times

ARMED ASSAULT

Fejlesztő › Bohemia
Kiadó › Még nincs
Megjelenés › 2006. második negyedév

Mivel az Operation Flashpoint 2 a legjobb esetben is csak idén decemberben jelenhet meg (ami a cseh fejlesztőket ismerve 2007 közepét jelenti...), hiánypótlóként be kell érnünk az Armed Assaulttal. Ez persze nem feltétlenül rossz dolog, hiszen lényegében egy ugyanolyan programról van szó: a közeljövőben járunk, két képzeletbeli ország elkeseredett háborújában. Óriási területeken zajlik majd a harc – több mint 200 négyzetkilométert kapunk játszótérül! –, tengernyi járművet próbálhatunk ki a helikopterektől a tankokig, és teljes szabadságunk lesz abban is, hogy miként teljesítjük feladatainkat. Kapunk egy küldetés-szerkesztőt is, a készített pályákon pedig akár 64-en is összecsaphatunk a Bohemia szerverein keresztül.


Ha Operation Flashpoint 2 nincs, jó lesz az Armed Assault is. Reméljük...

THE SACRED RINGS

Fejl. › Streko-Graphics **Kiadó** › Adventure Company
Megjelenés › 2006. második negyedév

Talán emlékeznek még néhányan közületek az Aura: Fate of Ages című kalandjátékra, amely ugyan semmi különlegeset nem nyújtott, elég sikeres lett ahhoz, hogy megkapja a maga folytatását. A fejlesztők próbálnak hallgatni a kritikákra, és minden téren javulásra lehet számítani: a grafika szebb lett, a történet csavarosabb (hősünknek, Umangnak szent gyűrűket kell megszereznie, amelyeket egy gonosz törzs még gonoszabb vezére rabolt el aljas célok által vezérelve), a játéktér pedig sokkal monumentálisabb lesz, mint amilyen az elődben volt. A három hatalmas világ összesen 400-nál is több kis területet jelent, itt kell megoldani az egyenként akár tucatnyi lépésből is álló 25 fejtörőt. A fura nevű fejlesztők különösen büszkék a többféle befejezésre, no meg a közel egy órányi átvezető jelenetre, amelyek továbblendítik a sztorit, megvilágítják hősünk jellemét.

CITY LIFE

Fejlesztő › Monte Cristo
Kiadó › Monte Cristo
Megjelenés › 2006. második negyedév

Ha már a következő Sim Cityről semmit nem lehet tudni, legalább a City Life-fal vigasztalódhatunk. Tulajdonképpen ugyanazt várhatjuk ettől a programtól is: városépítés, gazdasági szimuláció, tanácsadók, forgalmi dugók, szmog, balhézó lakók minden mennyiségben... Hat társadalmi réteg változatos – és egymásnak általában ellentmondó – igényeit kell kielégítenünk, miközben arra is ügyelnünk kell, hogy elég pénz jusson a rendőrségnek, a kórházaknak és az egyéb fontos középületeknek. Legfőbb ellenfelünk a pénzhiány, valamint a környezetszennyezés lesz, ezek leküzdésében tanácsadóink fognak segíteni. Ha mindent jól csinálunk lesz időnk nézelődni, ezt a játék kiemelten támogatja: a kamerát szabadon irányíthatjuk, benézhetünk az irodaházakba, a parkokba, a gyárakba.

A túltengő piros pólókat leszámítva nagyszerű a látvány

top 10

Amerika 05.12.18-05.12.24

AGE OF EMPIRES 3	MICROSOFT . ENSEMBLE	Amerikában megjelenése óta folyamatosan az élen van	PC GURU 05.12 89%
CALL OF DUTY 2	ACTIVISION . INFINITY WARD	Remélhetőleg már készül a cheatereket kiszűrő multiplayer-patch	PC GURU 05.12 90%
CIVILIZATION IV	2K GAMES . FIRAXIS	Flatline mostanában nem randiképes, annyit Civ 4-ezik	PC GURU 05.13 94%
THE SIMS 2: NIGHTLIFE	ELECTRONIC ARTS . MAXIS	Kár, hogy igazi hányós-belefekvős éjszakát nem rendezhetünk	PC GURU 05.10 88%
THE SIMS 2	ELECTRONIC ARTS . MAXIS	A rendszer Sims-túltengést érzékelt, a rendszer leáll...	PC GURU 04.10 95%
WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI . BLIZZARD	Az új patch több újdonságot hozott, mint az eddigi 10 EQ-expanzió	PC GURU 05.03 97%
THE MOVIES	ACTIVISION . LIONHEAD	Következő számunkban csemegézünk a legjobb olvasói filmekből	PC GURU 05.13 90%
ZOO TYCOON 2	MICROSOFT . BLUE FANG	A Zoo Tycoon 2-nek nemrég egy kiegészítője is megjelent	PC GURU - . - - %
THE SIMS 2: UNIVERSITY	ELECTRONIC ARTS . MAXIS	Az Open for Business kiegészítő képeiért balra kell tekintened	PC GURU 05.04 87%
SW BATTLEFRONT 2	LUCASARTS . PANDEMIC	A harmadik részhez már csak látványos grafika kellene	PC GURU 06.01 72%

top 10

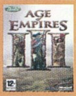
Ausztrália 05.12.25–06.01.01

THE SIMS FULL HOUSE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Még akkor is a Full House az első, ha nem találtunk hozzá borítót
PC GURU - . - - %

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Öt Sims egy toplistán: úgy látszik az ausztrál EA is jól teszi a dolgát
PC GURU 05.10 88%



AGE OF EMPIRES 3

MICROSOFT . ENSEMBLE
Egyes pletykák szerint már kora ősszel megkapjuk az expanziót
PC GURU 05.12 89%

THE SIMS 2

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Lassan több Sims lesz Ausztráliában mint kenguru és őslakos együtt
PC GURU 04.10 95%

WORLD OF WARCRAFT

VIVENDI . BLIZZARD
Jelentés a frontvonalról: Hancunak már hét Felheart cucca van
PC GURU 05.03 97%

NFS MOST WANTED

ELECTRONIC ARTS . EA CANADA
A ti szavazataitok alapján a Most Wanted lett az év játéka...
PC GURU 05.13 93%

CIVILIZATION IV

2K GAMES . FIRAXIS
...a mienk szerint a Civ 4 lett az év második legjobb játéka.
PC GURU 05.13 94%

THE SIMS 2: UNIVERSITY

ELECTRONIC ARTS . MAXIS
...az ausztrálok pedig valószínűleg a Sims 2-re szavaztak.
PC GURU 05.04 87%

F.E.A.R.

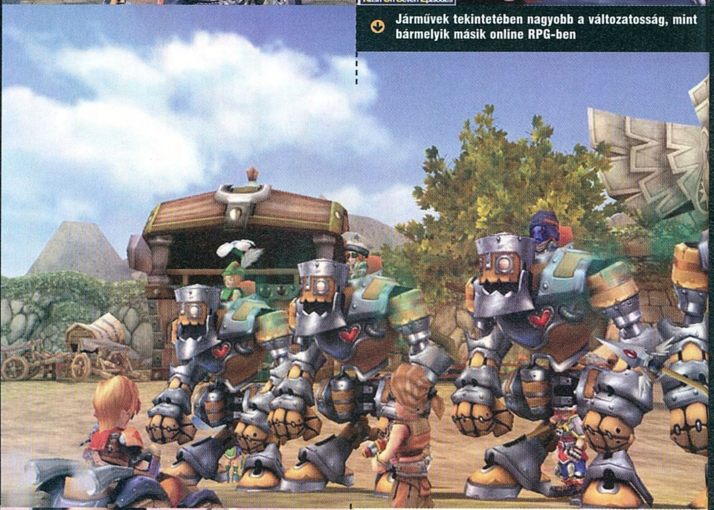
VIVENDI . MONOLITH
A poptaritop mai slágere: kislány, a zongoránál, ijesztőbb, az aliennél
PC GURU 05.12 93%

THE SIMS 2: HOLIDAY PACK

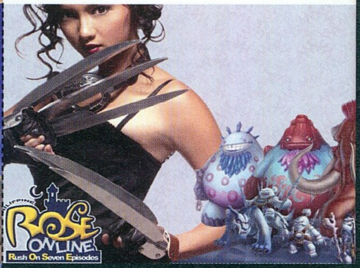
ELECTRONIC ARTS . MAXIS
Negyven új tárgy van ebben a csomagban, mégis rengetegen vették meg
PC GURU - . - - %

ROSE ONLINE

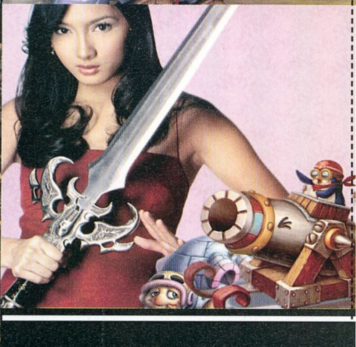
Fejlesztő › Triggersoft **Kiadó** › Gravity
Megjelenés › 2006. első negyedév



A koreai Gravity cég egyre agresszívabban próbál betörni az európai piacra: ugyan az előző számunkban bemutatott Ragnarok Online 2 egyelőre fejlesztés alatt áll, a Rose Online bétatesztje nemrég befejeződött, így most már bárki kipróbálhatja, aki vidám, ázsiai stílusú online szerepjátékra vágyik. A Rose Online ugyan nem kínál sosem látott újításokat, vagy mindent verő grafikát (bár az tagadhatatlan, hogy a stílusa teljesen egyedi), de szinte végtelen mennyiségű tápolás, és népes társaság vár mindenkire, aki letölti a programot a roseeurope.com weboldalról. Egy hét bolygóból álló rendszerben kell harcolnunk, ahol több nép küzd egymással a nyersanyagok birtoklásáért; ez azt jelenti, hogy klánunkkal kastélyokat, városokat foglalhatunk el, jó teljesítmény esetén pedig akár egy egész bolygó a mi irányításunk alá kerülhet.



Járművek tekintetében nagyobb a változatosság, mint bármelyik másik online RPG-ben



A JÓ,

A History Channel nevű amerikai tévécsatorna már korábban is alkalmazott játékokat dokumentumfilmjeiben (például a Rome: Total Wart egy ókori ütközetekről szóló sorozatban), de amit most összehoztak, arra korábban még nem volt példa. A Gearbox grafikusai, designerei, pályaépítői ugyanis egy éven keresztül dolgoztak az Untold Stories of the 502nd című kétórás filmen, melyet természetesen a Brothers in Arms motorjával jelenítenek meg. Az 502-es ejtőernyősök küzdelmeit teljesen realisztikusan – a katonákat korabeli fényképek, a tájat katonai felvételek alapján készítették el – fogják bemutatni, és az sincs kizárva, hogy egy egész részleget létrehoznak hasonló műsorok elkészítésére.

A ROSSZ,

Ismét megszűnt egy nagyszerű játékokat készítő fejlesztőstúdió, mégpedig a Digital Anvil, akiknek az xboxos Brute Force mellett a Starlancert és a zseniális Freelancert köszönhettük. Nem igazán tudni, hogy a Microsoft miért oszlatta fel a csapatot (a mi szokásosan cinikus tippünk: mert kilenc év alatt csak három játékot tudtak összehozni, és azok sem lettek kiugróan sikeresek...), mindenesetre a fejlesztőket más, saját stúdiókba helyezték át, úgyhogy éhen halni nem fognak.

ÉS A CSÚF...

A Call of Duty 2 játékosai megelégelték, hogy a mind a fejlesztő Infinity Ward, mind pedig a kiadó Activision vonakodik kiadni egy patch-et a játékhoz. A legnagyobb klánok szerint jószerivel játszhatatlan a program a nyakló nélkül cheatelők miatt. A tiltakozás végül odáig vezetett, hogy a fanok egy napos sztrájkot szerveztek, amelyhez szinte minden szerver csatlakozott. Az Activisionnek ez nem hiányzott, hisz amúgy is fő a fejük a CoD miatt, a konzolos verzió fejlesztőjével ugyanis többmilliós perbe keveredtek.

SILVER FALL

Fejlesztő > KievGames
Kiadó > Monte Cristo
Megjelenés > 2006. harmadik negyedév

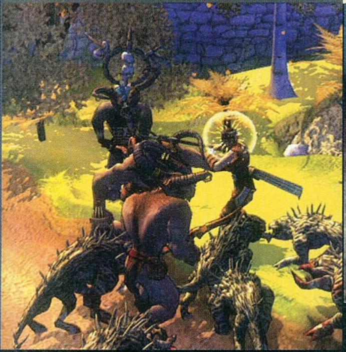
Meglehetősen keveset lehet tudni erről az ukrán fejlesztésű akció-RPG-ről, de az biztos, hogy egyedi kinézete miatt már sokan felfigyeltek rá. Összesen 15 pályán hentelhetjük le a ránk rontó szörnyhordákat – 150-nél is több mindenféle erejű és méretű kreatúrával akadhatunk össze, az apró goblinoktól a hegynyi főellenfelekig. Karakterünket négy faj fiai és lányai közül mazsolázva állíthatjuk össze, kasztunktól függően pedig egy Diablo-szerű képességfa segítségével fejlődhetünk gyenge kezdőből félisteni hatalmú harcossá, aki képes lesz arra, hogy visszaverje a világára támadó démon-tábornokokat. Természetesen lesz kooperatív mód is, az azonban még nem dőlt el, hogy hányan lehet majd együtt küzdeni.

TWO WORLDS

Fejlesztő > Reality Pump **Kiadó** > Zuxxez
Megjelenés > 2006. első negyedév

A fejlesztők általában próbálják álcázni, ha innen-onnan ötleteket lopdosnak, ám a Relity Pump (az Earth 2160 alkotói) őszinte volt, amikor bejelentették első szerepjátékukat.

Így aztán a harcrendszer bevallottan a KOTOR nagyszerű megoldását veszi át, a játék szabadsága, a küldetések felépítése pedig a Falloutot idézi. A világ azért valamennyire saját találmány, orkok, törpék és elfek népesítik be, az alapsztori pedig az évezredek óta halott hadisten sírjának megtalálásával indul. Ezen felbuzdulva az orkok háborút indítanak Aziraal földi maradványainak (?) visszaszerzéséért, mi meg persze szépen megállítjuk őket. A fejlődési rendszert teljesen szabadnak ígérik, még arra is lesz lehetőség, hogy bármikor kasztot váltsunk. A fejlesztők különösen büszkék a mágiarendszerre, amelynek segítségével a varázslat-elemeket mi kombinálhatjuk, illetve azt sem felejtik el minduntalan kihangsúlyozni, hogy rengeteg hátast foghatunk majd be a játék során.



Hát ha valami, akkor a grafika el fogja vinni a hátán a Silver Fallt

fejlesztő > nival kiadó > ubisoft web > www.mightandmagic.com/HeroesV irta • Hancu

HEROES V of Might and Magic

Lassan visszajáró vendégnek számítunk a Ubisoft párizsi irodájában, hiszen alig ért haza Grath a Splinter Cell 4 sajtópartijáról, máris jött a meghívás, hogy ha van kedvünk, visszanézhetünk hozzájuk a Heroes 5 ürügyén is. Természetesen volt kedvünk, így néhány nappal karácsony előtt máris a repülőn ültem, úton a francia főváros tréfás nevű reptere (Orly – lásd bővebben a leet nyelvleckénk O RLY? bejegyzését), a párizsi metróhálózat átláthatatlan labirintusa, majd az Ubi-főhadiszállás ezúttal várkastélynak berendezett bemutatóterme felé.

★ NIVAL

Az idén tizedik születésnapját ünneplő moszkvai Nival a legnagyobb és legtermékenyebb orosz játékfejlesztő csapat. Főként stratégia-vonalon utaznak (Silent Storm, Etherlords, Blitzkrieg), és a látottakból úgy tűnik, a Heroes sorozat is jó kezekbe került náluk...

Házigazdánk Fabrice Cambounet, a játék producere, és általános kirakatembere (a játékkal kapcsolatos interjúk 90%-át ő adja, a kiadó nemigen hagyja szóhoz jutni az orosz fejlesztőket) volt, aki igen szimpatikus és szórakoztató figurának bizonyult. Rögtön azzal kezdte a mondókáját, hogy a Might and Magic sorozatot a Rendőrakadémia filmekhez hasonlította (már ami a sorszámozás meredek emelkedését és a színvonal ezzel párhuzamos csökkenését illeti) – de biztos benne, hogy ezt a folyamatot a Heroes 5 a visszájára képes fordítani; és az igazat megvallva nemsokára mi is meg voltunk győződve erről. (Itt jegyeznénk meg, hogy most kizárólag a játéknak a partin kiderült újdonságairól és a helyszínen szerzett tapasztalatainkról lesz szó; akit a Heroes 5 alapok érdekelnek, régebbi előzeteseinkkel kezdje az ismerkedést!)

Az első dolog, amin önkéntelenül is meglepődtünk, az volt, hogy mennyire jól néz ki a játék. Az állóképek nem adják vissza azt a fantasztikus hangulatot, amit mozgás közben áraszt magából a játék. Egyrészt az Exigóra emlékeztet (égbe törő hatalmas fák, élénk színvilág), másrészt a Warcraftra (kicsit szögletes, de borzasztó látványos, brutális figurák, kicsit képregény-szerű grafikai stílus), a harci effektek és animációk pedig szimplán lenyűgözőek. Eközben az összkép ízig-vérig Heroes-ízű – mintha egy régi ismerőst látnánk újra, vagy mintha hosszú távollét után érnénk haza. Mindezt a Silent Storm grafikus motorja kelti életre – hát nem mondom, hogy valami észveszejtő sebesség mellett (sőt a játék néha csúfosan akadozott), de ennél többet nem is lehet várni megjelenés előtt három hónappal egy optimalizálatlan kódtól (a rendezvényre nem ké-

Negyedik szinten már nem férünk el az artifactekt
Minden álmunk valóra vált!

HEROES V of Might and Magic Haven

A Haven a klasszikus emberi oldal, olyan régről ismert egységekkel, mint a paraszt, a rendkívül tápos íjász, a repképes griff, vagy az (ark)angyal. A szerzetes helyét a pap (felfejlesztve: inkvizítor) vette át, aki nem csak gyógyítani és áldani képes társait, de ellenfeleire átkokat is szórhat.

HEROES V of Might and Magic Academy

Az arabos hangulatú Academy (az egységeit korábban a Tower városban fejleszthettük) olyan lények otthona, mint a lőfegyvert használó gremlin, az erős mágusok, vagy éppen a kolosszusok és gargoyle-ok. Új egységük a ráksasza, akinek nem tudnak visszaütni a megtámadottak.

szült külön verzió a játékból, egyszerűen a parti előtti este éppen aktuális programot tették fel a gépekre).

RÉGI ÉS ÚJ

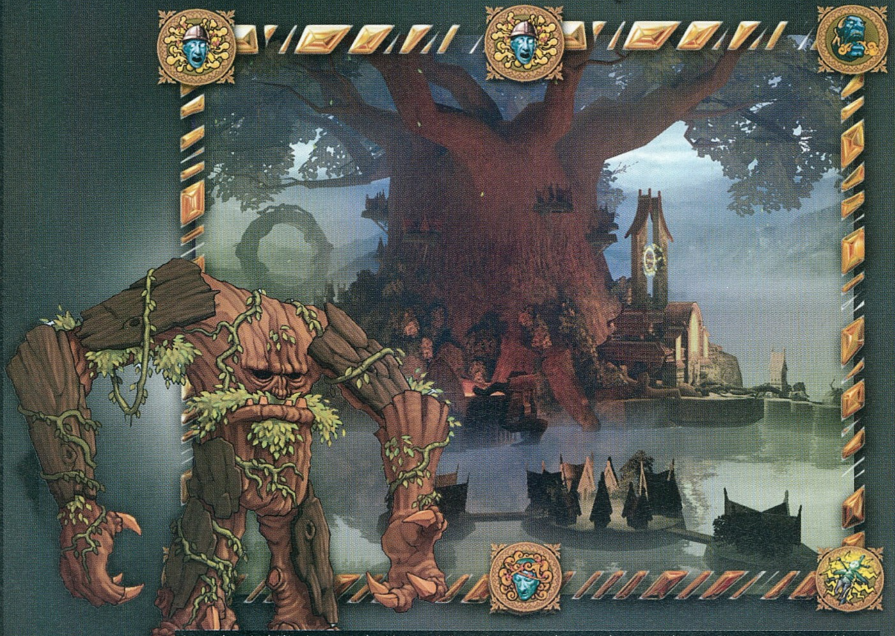
Bár a Heroes 4 a maga idején nem éppen a játékmenetbeli újításainak köszönhette vegyes fogadtatását, a nivalos srácok biztosra mennek: az ötödik részben a közvetlen előd minden újítását elvetik, és a klasszikus Heroes 3 alapjain építik újra a játékot. Nem lesz tehát napi lényszaporulat, hősök nélküli seregek, a harcmezőn vitézkedő hősök, a városépítésnél nem kell választanunk az egyes épületek között, hanem felépíthetjük mindet – a karakterfejlesztés viszont a pletykák ellenére továbbra is a megszokott tulajdonság-négyesen (Attack, Defense, Knowledge, Spell Power) alapszik.

STARFORCE

Ahogy a Ubisoft játékait mostanában, úgy a Heroes 5-öt is az orosz csoda, a Starforce másolásvédelem próbálja majd megóvni a kalózoktól. A cég felmérései szerint a Starforce előtti időkben minden eladott játékra átlagosan két kalózmásolat jutott – amit a tapasztalatok szerint az új védelem 1:1,5 – 1:1 arányig képes javítani. Ez persze nem jelenti azt, hogy minden elmaradt kalózpéldány automatikusan eladott játékká változik, de akár 20-30%-kal növelheti a játék eladott példányszámát, ha a warez verzió csak hetekkel a bolti megjelenés után lát napvilágot, és akkor is egy merő kínszenvedés életet lehelni bele. (Félhivatalos adatként Fabrice azt is elárulta, hogy a cég minden idén kiadott Starforce-szal védett PC-s játéka félmillió fölötti példányszámban kel el; köztük olyan, nem éppen bestsellernek tűnő címek is, mint a Cold Fear vagy a Silent Hunter 3.)

A talán egyetlen nagyobb jelentőségű újítás is apróságnak tűnik elsőre: arról van szó, hogy a lényeink sebessége mostantól nem azt határozza meg, hogy milyen sorrendben kerül rájuk a lépés sora, hanem azt, hogy milyen sűrűn. Ez azt jelenti, hogy míg egy lomha egység sorra kerül, előfordulhat, hogy a gyorsabbak kétszer-háromszor is lépnek; ez meg azt jelenti, hogy teljesen

Heroes V of Might and Magic Sylvan



A természetimádók olyan egységekkel rendelkeznek, mint a mérgezni képes druidák, az unikornisok, vagy az íjászok helyi megfelelői, a vadászok. Úgy egységük a Blade Dancer, egy erős közelharci katona. Legerősebb egységük a zöld sárkány lesz, aki borzasztó ereje mellett immúnis a tűzre, és aurája minden ellenséget sebez.

átalakul az egyes lények értéke, a használható taktikák száma hirtelen megsokszorozódik, a harcok pedig izgalmasabbak lesznek. Ezt segíti elő az is, hogy a taktika képzettséget (ami harc előtt a seregeink formációba állítását teszi lehetővé) ezentúl minden hős alapból megkapja.

Néhány hónappal előtti előzetesünkben még lelkesen harangoztuk be az összecsapás nagyságának megfelelően változó csatatér remek ötletét – azonban ennek most nyomát sem találtuk a kipróbált verzióban. Mint kiderült, másfél év tesztelés után egyszerűen kivágták az egészet a játékból, és állandó (8 x 10 mező nagyságú) táblával helyettesítették. Ennek az oka egyrészt az volt, hogy a nagyobb terepeken a kicsi egységek nem néztek ki jól, a másik pedig az, hogy valóságos rémálom volt úgy beállítani az egységek tulajdonságait, harci értékeit, hogy azok kicsi, közepes és nagy terepen is kiegyensúlyozottak maradjanak (pl. varázslatok hatótávja, területre ható képességek, a lények sebessége stb.). Megjegyzem, igen rokonszenves volt, hogy Fabrice a szokásos ködösítés és mellébeszélés helyett kimondta a „kipróbáltuk, és a gyakorlatban rossz ötletnek bizonyult" típusú dolgokat; sokan példát vehetnének róla.

GYORSÍTSUNK!

A legfontosabb célkitűzés a fejlesztés során a játékmenet gyorsítása volt. Ennek érdekében vezették be a dinamikus csatákat (csak opcionálisan, aki a hagyományos módi híve, hagyhatja a csatá-

„ A LÁTOGATÁS VÉGÉRVÉNYESEN MEGGYŐZÖTT MINKET, HOGY A HEROES 5 NAGYSZERŰ LESZ. "

Reméljük azok a szellemek beállnak rothadó ármádiánkba, és csata nélkül megkapjuk a kincseket

A démon jól imádkozott, így megjelent neki egy angyal; igaz erről már senkinek nem fog beszámolni

kat a régiben). Ez azt jelenti, hogy minden egyes lénytípusnak előre meghatározott (általában 5-15 másodperc közti) ideje van a lépésre – ha túl sokat pepecselünk és kifutunk ebből az időből, kíméletlenül lemaradunk a lépés lehetőségéről. A lépésidők már most elég jól belőttnek tűntek – nyilván annál több, minél többféle speciális képessége van az adott lénynek –, ha nagyjából kitanultuk a lények erősségeit-gyengéit, érdemes dinamikus csata módba váltani, kellemes állandó feszültségével határozottan feldobja a játékot (előre is bocs a hasonlatért, de a dolog kicsit olyan, mint a PvP az online RPG-kben: ha egyszer belekóstoltál, langyos víznek tűnik, ha nincs).

Éppen a gyorsítás miatt hagytak ki a játékból olyan korábban bejelentett – és egyébként izgalmasnak hangzó – dolgokat, mint a városaink kedvünkre való cicomázása, vagy a hősök tulajdonságait növelő ügyességi-logikai minijátékok.

A bemutató után személyesen is ki lehetett próbálni a játékot; nem is hagytam ki a lehetőséget. A térképen kószálás és a csaták azonnal kézre álltak, a városépítés még kicsit átláthatatlan volt, maguk a pályák viszont meglepően ötletesek és változatosak voltak. A szokásos „verd le az összes ellenséget" típusú küldetések mellett volt kémkedés (az ellenfél hőseit elkerülve kellett a pálya túlsó csücskébe eljutni), bizonyos méretű sereg összetoborzása, és rengeteg mellékküldetés a felszínen és a föld alatt egyaránt (a föld alatti pályarészek ráadásul eszméletlenül jól néztek ki!).

SZELLEMIRTÓK

Aki akár csak egyszer is próbált multizni körökre osztott stratégiával, pontosan tudja, mi a legnagyobb rákfenéje az ilyesfajta játéknak: az a kínosan sok idő, amíg tétlenségre vagyunk kárhoztatva, mert éppen a másik játékos(ok)on van

MORTAL KOMBAT OF MIGHT AND MAGIC

A korai interjúkban sokat célozgattak a fejlesztők arra, hogy lesz egy extrém gyors, mindössze 15-20 percet igénylő multi játékmód is a játékban – most kiderült, mi is ez az ominózus „Heroes of Ebédszünet", ahogy Fabrice nevezte (a hivatalos név Duel Mode). Tulajdonképpen egy gyors csatáról van szó két hős között, a verekedős játékokat idéző körítés mellett. Az összes résztvevő előre definiált (és alaposan kiegyensúlyozott) seregekkel, varázslatokkal és tárgyakkal rendelkezik, így semmi más dolgunk nincs, mint kiválasztani a nekünk tetsző hőst, és már mehet is az adok-kapok. A párbajok valóban igen szórakoztatónak bizonyultak, és nem utolsósorban ez a mód remek alkalmat nyújt majd a csatákra kifejlesztett taktikáink tesztelésére, csiszolgatására, az egyes varázslatok, lények használatának kitanulására.

HEROES V of Might and Magic – Nyereményjáték

Ha szeretnéd megnyerni az 5 db HEROES V ajándékcsomag egyikét, akkor válaszolj az alábbi kérdésre:

MI A 6 VÁRTÍPUS NEVE?

A válaszokat HEROES jeligére a pcguru@pcguru.hu címre várjuk!

Heroes V of Might and Magic – Dungeon

A minotaurusz rabszolga (felfejlesztve: minotaurusz katona) egy nagy számban termelődő, olcsó, ám csak közelharcban alkalmazható egység

A sötét elfek városa természetesen főként harcra nevelt elfeket alkalmaz, ilyen a bérgyilkos, a vérnővér, az árnyékboszorkány, vagy a hüllőkön rohamozó sötét bajnok. Emellett ők alkalmazzák a kitűnően betanított hidrákat is no meg a a fekete sárkánnyá fejleszthető árnysárkányok (ezek szokás szerint szinte legyőzhetetlenek) is az ő szolgáik.

a lépés sora. A Nivalnál zseniális megoldást találtak a problémára (szokás szerint felmerül a kérdés: vajon hogy nem jutott eddig senkinek eszébe valami hasonló?).

A játék két síkon zajlik: a normál anyagi világ mellett a szellemek birodalmában is kalandoz-

A zászlós úrnak láthatóan nem lesz szüksége egy újabb hidra

hatunk, amikor éppen nem a mi körünk zajlik. A szellemvilágban természetesen szellemlovagokat irányítunk, és míg ellenfelünk a saját seregeivel, váraival bíbelődik, mi vidáman feltérképezhetjük a pályát és kikémlelhetjük mit művel a többi játékos. Szellemlovagokat a játék „normál" részében, mellékküldetéseket teljesítve toborozhatunk magunknak, és azon felül, hogy információval szolgálnak, egyéb módokon is borsot törhetnek az ellen orra alá. Megátkozhatjuk az ellenfél hőseit (akik így lelassulnak, elapad a varázserejük, csökken a seregük morálja stb.), megszállhatunk a térképen álldogáló, kincseket őrző semleges lényeket (na annyira nem, hogy beálljanak a mi seregünkbe, de ha beléjük köt az ellenfél, az AI helyett mi vezényelhetjük őket a csatában), vagy a bányákat változtathatjuk szellemjárta hellyé (ezzel gyakorlatilag nyersanyagot lophatunk az ellenféltől). Szellemlovagjaink fejlődnek is (ezzel egyre messzebbre látnak, hatékonyabban alkalmazzák az említett trükköket, és esélyesebbek az ellenséges szellemekkel vívott csatákban), méghozzá szimplán annak megfelelően, hogy mennyi időt töltünk a pátyolgatá-

Heroes V of Might and Magic – Necropolis

A nekropolisz továbbra is az élőholtak hazája, megtalálunk itt csontvázat, zombit és szellemet egyaránt. A táposabb katonák közül mindenképpen említésre méltó a játék talán legerősebb varázsló egysége, a lich, vagy a teleportálni képes életerő-szívó vámpír.

Heroes V of Might and Magic – Inferno

A démonok nagyjából az eddigi részek kínálatát hozzák, lesz itt manát lopó familiáris, háromfejű pokolkutya, vagy éppen e város csúcsragadozója, az ördög maga. Egyetlen új katonájuk a csábító succubus, aki képes a távolsági támadások után is visszacsapni.

sukkal. Ezzel lesz teljesen csodálatos a rendszer, hiszen nemcsak kaptunk egy remek, szórakoztató, és stratégiailag fontos elfoglaltságot az üresjáratokra, de még gyors játékra is kényszeríti a móka a küzdő feleket, hiszen a lassú, sokat pepecselő játékos az ellenfél szellemeit erősíti, így végső soron saját maga ellen dolgozik. (A teljesen ortodox Heroes-hívők kedvéért a szellem mód természetesen kikapcsolható.)

KÍNPADON

Ebédszünetben sikerült elkapnunk Fabrice-t

Ha az előző részek erőegyensúlyából indulunk ki, akkor ez a meccs fix kettes

egy kis beszélgetésre – úgy gondoltuk, a jelentős mértékben remek francia sajtokból és borokból álló menü ideális hátteret teremt a kényesebb kérdések feltételéhez...

PC GURU: A Heroes 3, amire az új rész is erősen alapoz, anno sok kritikát kapott a csaló gépi intelligenciája miatt. A Nival eddigi leginkább Heroes-szerű játékait, az Etherlordsokat sem éppen a zseniális AI-juk miatt szerettük. Ezek után milyen lesz a Heroes 5 mesterséges intelligenciája?

FABRICE: Nos, ez kényes kérdés. Azt biztosan megígérhetem, hogy a Heroes 5 AI-ja nem fog csalni. 70 fejlesztő dolgozik jelenleg a játékon, és ezek jelentős része azon munkálkodik hosszú hónapok óta, hogy csalás nélkül is kellő kihívás elé tudjuk állítani a játékosokat. A bétateszt során is kiemelt figyelmet fordítunk az AI-ra és a kiegyensúlyozásra, mivel nagyon úgy tűnik, hogy ez az egyetlen pont ahol még el lehet rontani a játékot – ezt pedig nagyon nem szeretnénk.

PC GURU: Az eddigi Heroes részekben a multiplayer csaták általában egyetlen összecsapáson dőltek el: amikor az én legtáposabb hősöm és fő seregem találkozott az ellenfélével. Ez így lesz az új részben is?

FABRICE: Az a helyzet, hogy erre a kérdésre egyelőre nem tudok egyértelmű nemmel felelni. Nem feltétlenül baj (sőt valahol reális is), ha egy háborúban van egy kulcsfontosságú, min-

SZELLEMJÁRÁS

A cikkben is említett, a multiplayerben az éppen nem cselekvő játékosnak is elfoglaltságot nyújtó Ghost-mód további taktikai lehetőségeket ad (és különösen a kék szín kedvelői között lesz nagy sikere).

dent eldöntő csata, de a multi pályák felépítésével, és játéktechnikai dolgokkal (mint az új nyomolvasás képesség vagy a Ghost Mode) arra törekszünk, hogy a játékosnak ne érje meg mindig egy szuper-hadseregben tartani a haderejét; ez csak egy taktika legyen a sok lehetséges közül. A belső bétatesztünk szerint ez működik is, és nagyon sokszínű a játékban alkalmazható stratégiai paletta – de csak akkor merném kijelenteni, hogy elértük ezt a célt, ha a sokkal szélesebb nyílt béta is megerősíti ezt a tapasztalatot.

PC GURU: Az új Might and Magic univerzumban központi szerepet játszanak a sárkányok – ehhez képest eddig egy fia sárkányt sem láttunk a játékban...

szeretni a játékosok, mint azt remélem, biztosan megtaláljuk a módját, hogy valahogyan becsempésszük az egyszemélyes játékba is.

„ A GHOST-MÓD BEVEZETÉSÉVEL VÉGRE A MULTIPLAYER MECCSEK IS IZGALMASAK LESZNEK. “

FABRICE: Nem akartunk abba a hibába esni, hogy minden sarkon sárkányokat mutogatunk a játékosnak. Az igazi sárkányok félisteni hatalmúak, és a sztori alakulásában lesz nagy szerepük, azok a kisebb fajták pedig, amelyeket a játékos is toborozhat a seregébe, csak maximumra fejlesztett városokban, és jó drágán elérhetőek.

PC GURU: Játékfejlesztő berkekben úgy tartják, az oroszokkal nagyon nehéz együtt dolgozni. Tapasztaltátok ezt a Nivallal kapcsolatban?

FABRICE: A nivalos srácok profik, remek munkát végeznek, és végtelenül lelkesek. Néha túlságosan is... Például három hónapomba került meggyőzni a vezető designert, hogy változtassák meg a csata alatt azt a kijelzőt, ami mutatja, hogy az egyes egységek milyen sorrendben fognak lépni (az eredeti kijelző a teszterek viszszajelzései alapján nem volt túl felhasználóbarát) – de végül hajlott a jó szóra.

PC GURU: A Ghost Mode egészen zseniálisnak tűnik – nem lehetne valahogy beleépíteni az egyszemélyes játékba is?

FABRICE: Próbálkoztunk a dologgal, de rá kellett jönnünk, hogy míg multiplayerben a Ghost Mode remekül kitölti a körökre osztott rendszerből szükségszerűen fakadó üresjáratokat, az egyszemélyes játékot csak széttördeli és lelassítja. Ez pedig totálisan ellenkezik az első számú célkitűzésünkkel, miszerint éppen hogy felpörgetni, felgyorsítani akarjuk a játékmenetet. Mindenesetre, ha a Ghost Mode-ot annyira fogják

PC GURU: A Heroes-sorozat többek között arról is híres, hogy rengeteg kiegészítő készül az egyes darabjaihoz. Folytatjátok ezt a hagyományt is?

FABRICE: Igen, a fejlesztés közben felmerült ötleteket, amikről látszik, hogy a megvalósításuk nem fér bele az időnkbe és energiánkba, szépen összegyűjtögettük, és lassan össze is áll belőlük egy kiegészítőre való anyag. Persze még meg kell várni a játékosok reakcióit az alapjátékra, de valószínűleg a megjelenés táján, vagy talán már előtte be fogjuk jelenteni az első kiegészítőt.

PC GURU: Játszható demót terveztek kiadni?

FABRICE: Igen, egy szűk hónappal a megjelenés előtt, azaz március elején várható az egyszemélyes demó.

VÁRJUK MÁRCIUS IDUSÁT!

A magam részéről kicsit tartottam tőle, hogy az orosz srácok mit fognak művelni a kedvenc játékom legújabb változatával – de a párizsi buli meggyőzött róla, hogy nincs miért aggódnom (mondjuk nekem a negyedik rész is tetszett, tehát az hogy engem megfőztek, még nem garancia semmire). A Heroes 5 remekül néz ki, első osztályú a hangulata, és egyszerűen jó vele játszani; egyszerre ismerős és izgalmas, kínál felfedeznivalót és kihívást. Ha nem lenne a WoW, nem is tudom, hogy bírnám ki a megjelenésig hátralevő három hónapot...

Heroes of Might and Magic 5

+ Csodálatos grafika, a legjobb részhez visszatérő játékmenet, zseniális újítások - jó ötlet volt az oroszoknak kiadni a munkát!

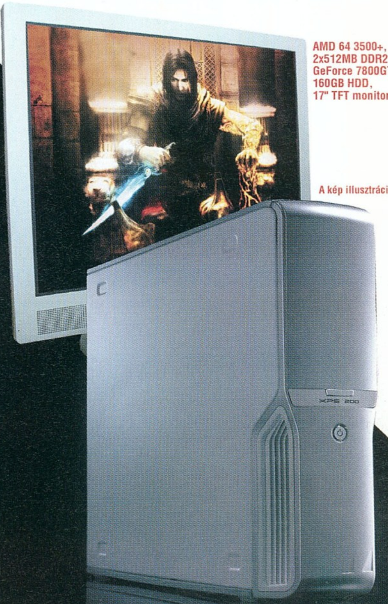
– A sztoriról, az egyjátékos-mód hosszáról, színvonaláról nem tudunk sokat.

Összességében:
Már most biztos: a Heroes 5 2006 egyik legjobb játéka lesz!

Készültségi állapot: 90%

Na felállt a sereg, innentől kezdve nagy gondunk nem lehet!

A tavalyi nagy siker folytatása!



A PC GURU ÉS A MagiComp NYEREMÉNYJÁTÉKA

– CSÚCSGÉPET PROFIKNAK!

A fődíj három sarokra van Tőled!

Így játssz:

- Gyűjtsd össze a PC GURU 2006. évi első három számában megtalálható nyerő sarkokat,
- szerezd meg az egyéni azonosító kódodat a PC GURU weboldalain,
- küldd vissza 2006. március 24-ig az azonosítóddal ellátott nyerő sarkokat a címünkre!

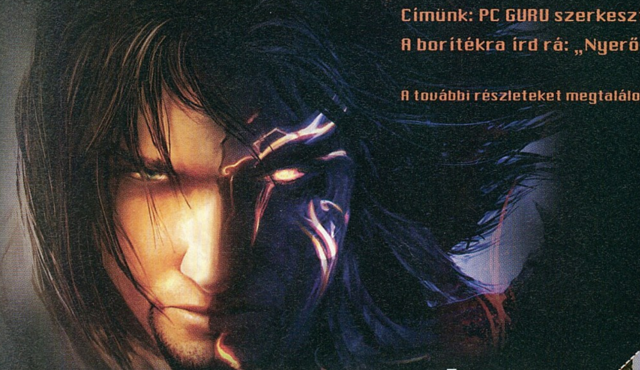
Nyerd meg a főnyereményt: egy 400 000 forint értékű álom PC-t,

vagy a további értékes nyeremények egyikét (az év legjobb játékait, PC GURU ajándékokat, hardver tartozékokat stb.)!

Játssz velünk! Érdemes!

Sorsolás: 2006. március 30-án.
Címünk: PC GURU szerkesztősége 1426 Budapest, Pf. 300/39
A borítékra írd rá: „Nyerő sarkok"

A további részleteket megtalálod a PC GURU weboldalán:



www.pcguru.hu

ssz
be kel-
Ezt meg is
rt vadállatokon
adárkák és termé-
kbővül az ellenfél-lista;
punk bónuszként, mint az
yrannosaurus Rex!

Gothic, ha a főhős központi szere-
a, így a „hiró, aki jól megmenti a világot"
tként a nincstelen senki kevéssé irigyelt titu-
sában tetszeleg, és gyakorlatilag csak az nem
rúg bele, aki nem akar. A mostanság divatos jó és

Ez nem is volt túlzás: az élő, lélegző, játékoson kívül is létező-működő világ illúziója sohasem sikerült még ennyire hihetőre, és ezért az ember hajlamos volt elfelejteni minden más –egyébként jelentéktelen – hibáját a játéknak. A folytatás kissé hamar érkezett, nem is tartalmazott túl sok újdonságot (pusztán a történet, és a szereplők egy része cserélődött le), de a rajongókat – és az akkor a témával ismerkedőket – azonban ismét sikerült rabul ejtenie.

Sokan kérdezték már: mégis miből áll a Gothic varázsa? A legfurcsább, hogy erre nincs konkrét, jól meghatározható válasz, éppen ezért tekint az ember félve minden folytatásra: vajon a készítők tudják-e, hogy mi az a mágikus összetevő, amitől az egész nem pusztán játékká, hanem Gothická változik? Az eddig látottak alapján a fejlesztők a harmadik nekigyürkőzésnél is pontosan tisztában vannak ezzel a titkos hozzávalóval, és készen állnak arra, hogy a jelenkor igényeihez viszonyítva újabb dózist öntsenek a nyakunkba ebből a csodaszerből.

KELJ FEL ÉS JÁRJ!

Ha egy sorozat új részhez érkezik, illő átgondolni, mi az, amit elhibáztak előtte, mi az, amit ki kellene javítani. Bár a Piranha Bytes alapjában véve nem követett el akkora bakit a Gothic előző részeivel, az mindenesetre tény, hogy nem lett világsiker. Hibás lehet ebben a viszonylag apró kiadó elégtelen reklámkampánya, meg talán az is, hogy a két rész a német premiert követően óriási késéssel jelent csak meg angolul, így grafikája szükségszerűen rosszabbnak számított, mint riválisaié. Persze német nyelvű területeken szakajtószám adták el, és Európát is sikerült meghódítani, ám azt a fejlesztők több interjúban is bevallották, hogy a legnagyobb piac, Amerika meghódítására ez kevés volt. A széria aktuális részével így megpróbálják megcélozni a tengerentúlt is, de azzal a kitétellel, hogy közben nem szabad elfelejteniük azokat a rajongókat, akik le-

ZENE NÉLKÜL MIT ÉREK ÉN?

Hihetetlen módon játszott közre a Gothic hangulatának felépítésében a zene, és annak remek, tényleg a jelenetekhez illő dinamikus változtatása. Ezúttal is Kai Rosenkranz, az előző két fejezet zeneszerzője kapta a megtisztelтető feladatot, hogy művével megtámogassa az amúgy sem gyenge lábakon álló Gothic világát. Hogy miben különbözik akkor ez a fejezet zenei téren a többitől? Két válaszunk is van, az egyik, hogy a világhírű Bochum Orchestra ráncigálja a húrokat a fentebb említett úriember kézmozdulataira, a másik pedig az, hogy Lisbeth Scott (aki olyan filmekhez adta már az énekhangját, mint a Shrek 2 vagy a Passió), szintén csatlakozott a csapathoz. A több mint kilenc órányi változatos zene tehát sztárokkal került megkomponálásra, az eddig sem elhanyagolható Gothic muzsika minden bizonnyal ezek után valósággal bele fog égni az emlékezetünkbe.

Gothic 3

fejlesztő > piranha bytes **kiadó** > jowood **web** > www.gothic3.com

a · Nightbagoly

...tkán érzem magam zavarban, ha já-
...kell írnom, legyen az előzetes,
...enséggel teszt. Azonban
...amelyek rendkívül közel
...amelyek nagy hatást
...k, amelyekről tu-
...őségre kötelez.
...n megjelent
...elvará-
...okan
...a-

Na másszunk fel, hátha ott nem lesz ilyen kilátástalan az életünk...

hetővé tették, hogy egyáltalán elkészüljön a folytatás; beláthatjuk, hogy a kreátoroknak nincs éppen könnyű dolguk. A megoldás persze így, utó-

lag szemlélve egyszerűnek tűnik, de biztos sokat filóztak rajta: csak olyasmikhez nyúltak hozzá, amelyek talán még az elvakult fanatikusokat sem zavarják, ugyanakkor csábítóbbá tehetik a sorozatot azok számára, akik esetleg még csak most ismerkednek vele. A vizualitás teljes megváltoztatása volt az első nagy lépés a készülő harma-dik rész életében. Míg az ezt megelőző két fejezet során ugyan azt a grafikus motort alkalmazták, a mostanihoz már teljesen újat írtak. A viszszafogott költségvetéshez képest (amely német játékhoz képest óriási, ám mégsem engedte meg a fejlesztőknek, hogy licenceljenek egy már meglevő motort) a külcsín megdöbbentően jól néz ki. A második rész óta megtízszerezték a poligonok számát, és megtöltötték a szereplőket, valamint a helyszíneket korunk legdivatosabb effektusaival. A régi gagyi, motion capturet sosem látott mozgás is a múlté, a pirannyás fiúk sok időt töltöttek a különös, kék falak és mozgásérzékelő ping-pong labdák között, hogy név-telen hősünket és barátait végre emberközeli járással és harci mozdulatokkal lássák el. Ha teljes grafikus motorra nem is jutott, annyi még volt a bugyellárisban, hogy megvásárolják a SpeedTree nevű apró engine-t, ami a világban szétszórt néhány százezer fa valósághű lengedezéséért, hajladozásáért felel.

Mindennapi idill a faluban: a nők csöndben főznek, a férfiak bőszen kocsmáznak

„ MIND AZ OBLIVION, MIND A GOTHIC 3 EGY NÉLKÜLÜNK IS MŰKÖDŐ VILÁGOT KÍNÁL A JÁTÉKOSNAK "

Még az Oblivion is megirigyelné ezt az erdőt, ezeket a különös lényeket!

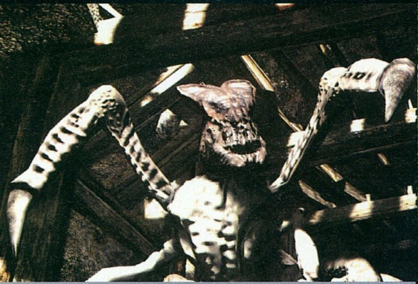
Az ez ideig a konzolok kedvéért kissé nehézkesre tervezett irányítás is a múlté (érdekesség, hogy bár minden erejükkel arra koncentráltak a készítők annak idején, hogy kontrollerrel is hiba nélkül menjen a program, soha nem sikerült a szériát konzolokra importálni), és már nem csak dísznek markolászhatjuk sajtzabálónkat. Bár a sorozatot nem ismerők számára talán említést sem érdekel, de mi veteránok örömtüzeket gyújthatunk Gothic-oltárainkon azt hallva, hogy a menürendszer, karakterünk öltöztetése, tárgyainak pakolászása is sokkal egyszerűbb lesz – pont olyan, mint amit egy PC-s játéktól elvárhatunk.

A MÉRET A LÉNYEG

Mivel már így is túl sok szót pazaroltam a játék – az ősrajongók szempontjából – nem túl lényeges részeire, most lássuk, mit is rejteget a Gothic harmadik fejezete azoknak, akiket rabul ejtettek az előző felvonások.

A történet lényegében ott folytatódik, ahol a második rész abbamaradt: főhősünk hajóra száll, hogy eljusson Mainlandre, a játékosok az intróban tulajdonképpen e kalandos utazását követhetik figyelemmel, hogy azután megérkezve ismét átvehessék karakterünk felett az irányítást. Noha már az előző Gothicok méretére sem lehetett panasz, a derék készítők egy határozott mozdulattal megnégyszerezték az előző részek méreteit, így adott egy hatalmas, az Oblivionnal vetekedő méretű bejárható területet számunkra. A vadregényes táj különböző, egymástól teljesen elütő részekből épül fel, tiszteletünket tehetjük majd többek között hófödte hegységekben, zöld gyeppel és burjánzó erdőkkel körbevett városokban, és tikkasztó sivatagokban is. A különböző természetes elemekkel, egyedi építészeti stílussal ellátott helyszínek így már bőven izgalmas változatosságot jelenthetnek az előző fejezetek kissé szegényes választékához képest. A szépen kialakított tájat húsznál is több emberi település egészíti ki, ezek között, ha nincs kedvünk gyalogolni, paciháton is közlekedhetünk. Egy ekkora területhez azonban egy részletesebben kidolgozott állatvilág is dukál. A pár kósza madár, és orkok tömkelege elég volt egy szigetre, a sárkányokkal megtűzdelt folytatás nem volt rossz egy kicsivel nagyobb vidékre, de most itt is be kellett dobniuk magukat a fejlesztőknek. Ezt meg is tették, így a szokásos, már-már elvárt vadállatokon kívül – mint a raptorok, szőrös madárkák és természetesen orkok – alaposan kibővül az ellenfél-lista; sőt olyan rémeket is kapunk bónuszként, mint az őslények királya, a Tyrannosaurus Rex!

Nem is lenne Gothic, ha a főhős központi szerepet kapna, így a „híró, aki jól megmenti a világot" kezdetként a nincstelen senki kevéssé irigyelt titulusában tetszeleg, és gyakorlatilag csak az nem rúg bele, aki nem akar. A mostanság divatos jó és



David Attenborough azon a tragikusan végződött expedíción túl közel merészkedett a csőrmadarak fészkéhez, nem tudva, hogy azok rendkívül vadul védik a tojásaikat...

rossz közötti választás csak árnyaltan jelenik itt meg: nem lesznek olyan kényszeredett, tisztán látható következménnyel bíró választások, mint a gyermekek által megalázott idegen, a nincstelen koldus helyzete, vagy a feleségét megcsaló férj beárulása. A jó és a rossz oldal kapcsolata hozzánk – akárcsak a miénk a világgal – alig érezhető, döntéseink súlya pedig csak hosszútávon lesz észrevehető, ha egyáltalán meglátjuk valaha... Mivel átlagemberként létezünk – igaz, átlag feletti képességekkel – így, akár csak a való életben, itt sem fogunk egy marék emberrel való beszélgetés után végtelen gonosz nagyúrrá vagy éppen glóriás szent emberré válni.

A VILÁG, ÉS AMI MÖGÖTTE VAN

Hogy mi az, amiért a játékosok hada első pillanatban beleszeretett a Gothic univerzumába? Több mint valószínű, hogy e világ hihetősége volt a ludas. Ugyan az ember az utcán jövet-menet nem akad bele minduntalan büdös, disznóorrú orkokba, de ha leszámítjuk a fantasy környezetből eredő extrákat, minden bizonnyal a Gothic világa a leghihetőbb, amit programba valaha készítettek. A nemjátékos karakterek reggel felkeltek, reggeliztek, mosakodtak, elmentek dolgozni, majd a nap végeztével – némi kocsmázás után – hazatértek otthonaikba, hogy a következő nap reggelén megismételjék saját rutinjukat.

A harmadik részből ez nem maradhatott ki, a mesterséges intelligenciát azonban sikerült olyan szintűvé csiszolni, hogy az reális módon reagáljon a váratlan helyzetekre. Teszem azt, míg régen csak akkor tűnt fel a népnek valaki halála, ha volt szemtanú, most már akkor is gyanús lesz a dolog, ha az elhunyt nem megy munkába. Míg egy vadonban ügyködő vadász esetében erre kevésbé hevesen reagálnak, addig egy városi őr gyanús eltűnése elég komoly felbolydulást kelthet, ami kihathat további ténykedéseinkre is. Képzeljük csak el, ahogy egy-két hét aktív gyilkolászás után az adott város naplementekor kiürül, minden sötét sarokban fáklya lobog, és ötszörös őrség masírozik az utcákon...

A hihető illúzió persze nem csak a városokban fogad minket, de a vadonban is hasonlóan realisztikus élményekre kell számítani, köszönhetően a szépen felépített tápláléklánccnak. A madárkák, bárányszerű lények a füvet zabálják, őket kisebb ragadozók legelik le, akik nagyobbaknak esnek áldozatul, hogy a végére egyetlen dudás maradjon a csárdában, ki nem más, mint optimális esetben az általunk alakított főhős, és tiszteletbeli fajtája, az ember. Persze nem csak az állatkák étrendje, hanem viselkedése is szépen meg van határozva: a T-rex például lépteivel messziről hallható, jöttére az addig békés csordák felbolydulva vágtáznak tömött sorokban az ellenkező irányba, hatalmas kavarodást okozva a környéken élő egyéb állatok között. Hasonlóképp bizonyos növényevők pusztán jelenlétünktől is pánikba eshetnek, vagy egy szikla legördülésével ráküldhetünk több tucat rinocéroszt a minket üldöző gonosztevők – vagy városi őrök – gyanútlan csoportjára. Tehát nem csak alkalmazkodnunk kell a világhoz, hanem – ilyen szinten talán először a számítógépes játékok történetében – kifejezetten nagy hatásfokkal manipulálhatjuk is azt.

A KIHAGYHATATLAN ZICCER

Ezek után talán másnak is feltűnik, hogy a Gothic 3 – az őt elkerülő őrület ellenére – teljes mellszélességében pályázhat az elkövetkezendő egy (vagy talán öt, tíz száz) esztendő legjobb szerepjátéka címére, és minden bizonnyal a készítők is érzik a bennük rejlő óriási lehetőséget. Ha minden igaz, végre német és angol nyelvterületen minimális eltéréssel jelenik meg a program, és talán az elnyomó – hasonló műfajban induló, de sokkal reklámozottabb – Oblivion árnyékában is kap némi reklámot. Úgy érzem, a Gothic harmadik része végre eljut oda, ahová ez a sorozat kezdetektől fogva való, és elfoglalja méltó helyét a szerepjátékok királyának kijáró trónon.

Gothic 3

\+ A kötetlen szerepjátékok királya úgy néz ki végre kilép az underground státuszból

– Reméljük, ez semmilyen téren nem válik kárára...

Összességében:
A Gothic csapata a melldöngölő reklámkampány helyett ismét csak azon foglalatoskodik, hogy megreformálja a szerepjátékok műfaját.

80%

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

BORÚS IDŐ – DERŰS ÁRAK!

Act of War	3 830
Afrika Korps vs D. HUN	1 910
Against Rome	950
Age of Empires 2	3 830
Age of Empires 2 Gold	4 790
Age of Empires 3	11 510
Age of Mythology Gold	6 710
Aiken's Artifact	950
Airport Tycoon 3+Luxury	1 910
American Conquest	1 230
American C. Fight Back	1 230
Aquanox 2	950
Arcanum	950
Armies of Exigo HUN	3 830
Army Racer HUN	1 910
Arx Fatalis	950
Atlantis Evolution HUN	6 710
Augustus HUN	1 910
Bad Boys 2	1 910
Bandits HUN	690
Bard's Tale	7 670
Battlefield 1942	3 830
Battlefield 2	11 510
Battlef.2. Special Forces	7 190
Beyond Divinity	3 830
Big Mutha Truckers 2	1 910
B & W 2 Collector's Ed.	12 990
Blitzkrieg	1 230
Blitzkrieg: Barbarossa	2 870
Blitzkrieg: Kursk	3 830
Blitzkrieg Anthology	4 790
Blitzkrieg 2	9 590
Blood Omen 2	950
Boiling Point HUN	9 590
Breed	1 230
Brothers in Arms HUN	6 710
Brothers in Arms 2	9 590
C&C Generals Deluxe	3 830
Call of Duty "év játéka"	3 830
Call of Duty 2	13 990
Children of the Nile	3 830
Chrome SpecForce	7 670
Chronicles of Riddick	3 830
Civilization 4	9 590
Claw	950
Close Combat: First to F.	1 910
Colin McRae Rally 2005	2 870
Combat Flight Sim. 2.	3 830
Combat Mission B.Overl	1 910
Commandos 3	2 870
Cossacks Back To War	1 230
Cossacks 2	7 670
Counter-Strike Anthol.	3 830
Counter-Strike Source*	7 190
Crime Life	7 670
Crusader Kings	1 910
Csatamágusok HUN	1 910
D-Day HUN	1 910
Demon Stone	3 830
Diablo 2 + Lord of Destr	2 990
Disney játékok	Hívj
Divine Divinity	1 230
Dragonshard	7 670
Drakula 2 HUN	950
Driver	1 910
Driver 3	3 830
Dungeon Siege 2	9 590
Earth 2160	7 670
Egypt 3 HUN	3 830
Empire Earth HUN	1 910
Empire E. Art of C. HUN	1 910
Empire Earth 2 HUN	6 990
Etherlords HUN	950
Euro Rally Champion	1 910
Europa Universalis HUN	950
Europa Universalis 2	1 910
Evil Genius	3 830
Fahrenheit: Indigo Pr.	7 670
Far Cry	2 390
F.E.A.R.	6 990
FIFA 2005	7 190
FIFA 06 HUN	12 470
FIFA Manager 06	11 510
Fire Captain HUN	3 830
Flatout	1 910
Flight Simulator 98	1 910
Flight Simulator 2002	3 830
Flight Simulator 2004*	9 590
FS 2004 Kiegészítők	Hívj
Football Manager 2006	9 590
Ford Racing 3	1 910
Freelancer	2 390
Fritz 8 Sakkszim. HUN	5 990
Gorky Zero HUN	1 910
Gorky Zero Aurora HUN	1 910
Gothic 2	3 830
Gothic 2 Night of Raven	3 830
Gothic 2 Gold	5 750
Grand Theft Auto 3	2 870
GTA Vice City	2 870
Great Escape	950
Ground Control 2 HUN	1 910
GT Legends HUN	9 590
GTR (FIA GT R.) HUN	7 670
Guild W. Sp. Ed. /online	9 590
Gunship	1 910
Gyűrűk U: Király visszat	3 830
Gy.U.: Harc Középföld	7 190
Haegemonia HUN	1 910
Haegemonia Solon HUN	1 910
Half-Life 2 Game o.t.Y.	11 510
Halo	3 830
Harry Potter 1 Bölcsek k.	3 830
HP 2 Titkok kamrája	3 830
HP 3 Azkabani fogoly	3 830
HP 4 Tűz serlege	11 510
Heavyweight Thunder	1 910
Heroes of M & M 3	1 910
Heroes of M. & M. 4 HUN	1 910
Heroes 4 Complete HUN	3 830
Hitman	1 910
Hitman Contracts	2 870
Homeworld 2 HUN	1 910
Hotel Giant	1 910
House of the Dead 2	950
House of the Dead 3	1 910
I of the Dragon HUN	1 910
IGI 1 (Project IGI)	1 910
IGI 2	2 390
IL-2 Forgotten B. HUN	2 870
Imperium Galactica 2 HUN	950
Inkvizíció HUN	950
Industry Giant 2 HUN	950
Italian Job	950
Jagged Alliance 2 Gold	1 910
Jeanne D'Arc HUN	3 830
Kelták királya HUN	1 910
King Kong	9 590
Knightshift HUN	1 910
Knights and Merch. HUN	950
Knights & Merch. 2 HUN	1 910
Kohan 2 Kings of War	950
Larry Magna Cum Laude	3 830
Lego Bionicle	1 910
Lego Football Mania	1 910
Lego Racers 2	1 910
Légió HUN	950
Majestic Chess	3 830
Mars: Letelepedés... HUN	690
Mashed	1 910
Matrix: Path of Neo	9 590
Medal of Honor	3 830
MoH Pacific Assault	7 190
Medieval Lords HUN	5 750
Men of Valor	3 830
Metal Gear Solid 2	2 870
Monopoly Tycoon	1 910
Mortal Kombat 4	950
Morrowind csomag	2 870
Mortyr 2 HUN	5 750
Moto GP 3	9 590
Myst 4 Revelation HUN	1 910
Myst 5 End of Ages	7 670
Nagymester 2 HUN	950
NBA 06	11 510
Need for Speed Porsche	3 830
NFS Hot Pursuit 2	3 830
NFS Underground	3 830
NFS Underground 2	7 190
NFS Most Wanted	11 510
Nexus HUN	3 830
NHL 06	11 510
No Man's Land	1 230
Oil Tycoon 2 HUN	5 750
Outcast	1 910
Painkiller	2 390
Painkiller csomag	4 790
Panzer Elite Special Ed.	950
Panzers HUN	2 870
Panzers 2 HUN	4 790
Paradise Cracked HUN	690
Platoon HUN	1 910
Port Royale 2 HUN	3 830
Postal 2 HUN	1 910
Prince of P. Warrior W.	2 390
Prince of Persia 3	ÚJ
Pro Evo. Soccer 5	9 590
Raven Shield	1 910
Restaurant Empire HUN	1 910
Rise of Nations	4 790
Rise of Nations Gold	6 710
Robin Hood Def. HUN	1 910
Rollerc. T. 3 + Soaked	6 710
Rollerc. T. 3 Wild	4 790
Rome TW: Barbarian Inv.	7 190
Roncsderby HUN	1 910
RPM Tuning HUN	1 910
Runaway HUN	1 910
Rune	950
Sabotain HUN	1 910
Sacred Underworld	3 830
Sakk Mester (Inf. új) HUN	1 910
Serious Sam 2	9 590
Settlers 5 HUN	9 590
Shade: Wrath of Angels	1 910
Sherlock Holmes ezüst.	3 830
Silent Hill 3	2 870
Silent Hunter 3	9 590
Silent Storm Gold	3 830
Simpsons Hit & Run	2 870
Sim City 4	3 830
Sims + Livin' It Up	7 190
Sims kiegészítők /db	4 790
Sims 2 HUN.	12 470
Sims 2: Egyetem HUN	7 190
Sims 2: Éjszakák HUN	7 190
Sinbad	2 870
Singles HUN	4 790
Singles 2 HUN	7 670
Ski Racing 2006	5 750
Soldiers: Heroes of WW.	2 390
Sonic Adventure DX	1 910
Sonic Heroes	3 830
Space Colony	690
Space Hack HUN	1 910
Spellforce + Breath of W.	5 750
SC Pandora Tomorrow H	3 830
SC Chaos Theory dvd	6 710
Star Wars Jedi Academy	3 830
Knights of the Old Rep.	3 830
Lego Star Wars	7 670
Régebbi SW játékok /db	3 830
Starcraft és Brood War	1 910
Starsky and Hutch	1 910
Streets R. 2: Fast Driver	1 910
Stronghold 2	7 670
Sudoku Challenge	1 910
SWAT 4	7 670
S.W.I.N.E. HUN	950
Thief 3	2 870
TOCA Race Driver 2	2 390
Tomb Raider Chronicles	1 910
Tomb R. Angel of Darkn	2 870
Total Overdose	9 590
Trackmania HUN	3 830
Trackmania Sunrise HUN	7 670
Train Simulator	3 830
UFO Aftershock	7 670
Válaszcsapás HUN	1 910
Vészhelyzet 2 HUN	1 910
Victoria	1 910
Vietcong 2	9 590
Wanted Guns HUN	1 910
War of the Ring	2 870
Warcraft 3	2 870
Warcraft 3 FrozenThrone	2 870
Warlords 4 HUN	1 910
Wildlife Park	1 910
World of Warcraft /onl.	11 510
WOW 60 nap Gamecard	6 990
Worms 2	950
Xpand Rally HUN	2 870
Zoo Empire HUN	3 830
Zoo Tycoon	3 830

Áraink az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók – Magyar nyelvű játékok – Magyar nyelvű újdonságok / top akciók

Szoftver Áruház

a Blaha Lujza térnél

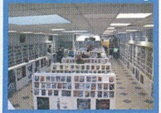
TÖBBEZER TERMÉK EGY HELYEN!

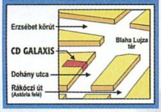
PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.

Telefon: (06-1) 479-0933

Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





Csomagküldés!

MÁR MÁSNAPRA!

479-0933

vagy

galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

GalaxisNet

Számítógépes és videójátékok, DVD filmek online áruháza

INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss termékinformációval, listával

www.galaxisnet.hu

ELADÓKAT, CSOMAGKÜLDŐ MUNKATÁRSAKAT KERESÜNK!

Érettségizett kollégákat keresünk hosszú távra, teljes munkaidőbe. Eladói tapasztalat, PC-s ismeret, kis angol nyelv tudás előnyt jelent. Jelentkezés nyitvatartási időnk alatt, az üzletünkben.

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!

XBOX360

irta · Grath

December 2-án jelent meg Európában a Microsoft második konzolja, az Xbox 360, és amilyen türelmesek vagyunk az ilyen dolgokkal kapcsolatban, pár nappal ezután már sikerült is szereznünk néhány gépet (az, hogy minderre a karácsonyi számunk nyomdába adásának éjszakáján, egy mosonmagyaróvári utazás keretében került sor, nem cáfolja türelmességünket). Azóta természetesen rengeteget gyűrtük a gépet, még néhány World of Warcraft raidről is lemaradtunk egy-egy Project Gotham vagy Quake 4 parti kedvéért.

ALAPFOKON

Mivel sikerült rábírni Laa-Yosh-t, hogy a hardverrovatban üssön össze egy röpke értekezést az X360 processzorairól, videokártyájáról és még egzotikusabb testrészeiről, ezekkel a részletekkel, a gép belsejével itt nem töltenénk el sok időt. Két dolgot jegyeznénk meg mindössze: az egyik az, hogy az első játékoknál a gép igazi teljesítményének csak kis részét tudták kihasználni a fejlesztők (ez amúgy is igaz minden konzolra, de a multiprocesszoros felépítés, és a tervekhez képest sokat késő fejlesztői készletek miatt még inkább így áll a dolog), másrészt pedig a gép igen hangos. Ez a durván tekerő ventilátorok átka – ha 2D-s játékokkal szórakozunk, vagy DVD-t nézünk, sokkal jobb a helyzet, de ettől még tény marad: ez az eddigi leghangosabb konzol. Ezen felül különösebb problémánk nem volt a géppel, a mi egy hónapja szinte folyamatosan dolgozó gépeink nem melegedtek túl, nem fagytak le és a neten olvasható további rémtörténetek egyikével sem találkoztunk, hála a magasságos Billnek.

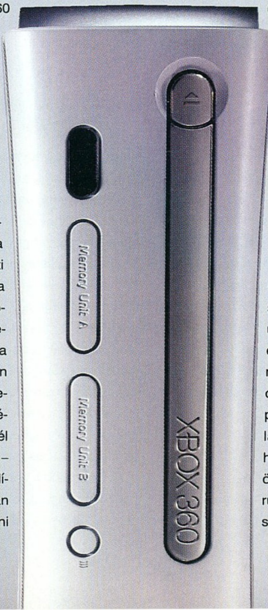
A gépből a Microsoft a vártnál jóval kevesebbet tudott kiszállítani a boltokba, de világszerte jelenleg így is cirka egymillió doboz fogyott el. Az Xbox 360 Európában 16 játékkal jelent meg, márciusig további tíz cím várható, tavasztól pedig felgyorsul az iram, ráadásul a nagy nevek (Gears of War, Oblivion, Ghost Recon 3, Splinter Cell 4 stb.) is akkor fognak megjelenni.

A megjelent játékok nagy részéről külön is olvashatod minitesztjeinket, ám általánosságban is ejtenénk róluk néhány szót. Talán a legfontosabb, hogy az Xbox 360 (és majdan a PS3) nem tudja igazán megmutatni, mire képes, ha nem egy magas felbontást engedélyező HDTV-re kötjük (a 720p jelű felbontás 1280x720 pixelt jelent, a normál tévék 640x480 pixeles méretével szemben). Ezt leszámítva is szebbek ugyan a programok, mint eredeti Xboxon, de a különbség a sima és a HDTV-s kép között elképesztő: a részletesebb textúrák, modellek, a rengeteg új effekt igazán csak így látszik. Sima televízión a multiplatform játékok a PC-s testvéreiknél gyengébben néznek ki – HDTV-n viszont már fordított a helyzet. Így aztán csak azt tudjuk tanácsolni mindenkinek, aki fellelkesül cikkünkön, hogy amíg nem tudja egybekötni az X360 beszerzését HDTV-zsákmányolással, addig várjon a vétellel. A gép ára év végén valószínűleg úgyis lecsökken, és akkorra a HDTV-k már nálunk is sokkal olcsóbbak lesznek. Aki viszont olyan szerencsés, hogy rendelkezik már ilyen televízióval, bátran szerezzen Xbox 360-at is, hiszen olyan látványban lesz része, amit eddig még nem tapasztalhatott!

KINT VAGYUNK A NETEN!

Az új Xbox sokkal jobban épít a netkapcsolatra, mint elődje. Zseniálisan megtervezett, a Microsoft által „pengéknek" nevezett tematikus oldalakból álló menüje mindig tájékoztat az új letöltenivalókról, megtudhatjuk, hogy barátaink éppen mivel játszanak, és egyetlen gombnyomással beszélgetést is kezdeményezhetünk velük – akár akkor is, ha ők éppen DVD-znek, vagy egy más játékkal játszanak.

A konzolok világában elsőként lehetőségünk lesz demókat, videókat is letölteni – ez persze PC-s szemmel nézve nem nagy szám, de az X360 nagyszerű megoldása miatt még mi is elismerően csettinthetünk. Kereshetünk játékok vagy éppen frissesség szerint, ráadásul a legújabb filmelőzeteseket is megtaláljuk a listában (olyannyira, hogy az X-Men 3 és a Mission Impossible 3 trailereinek is itt volt a világpremierje!).



ILYEN PONTOK, OLYAN PONTOK

Szintén az online jelenléthez kapcsolódik, hogy minden játékos, aki létrehoz egy profilt a gépen, kap egy kis „gamer cardot", azaz egyfajta karakterlapot. Itt elolvasható minden részlet: ki milyen játékkal játszott eddig, vagy éppen legutoljára, milyen eredményeket ért el, és hogy a többi játékosnak mi róla a véleménye. Minden játékkal úgynevezett gamer pontokat szerezhetünk, ezek tulajdonképpen csak arra jók, hogy jelezzük, mennyi energiát öltünk egy-egy játékba – magyarul a dicskevésen kívül semmi szerepük nincsen. A játékok általában tíz-húsz kihívást állítanak elénk, ezek teljesítéséért jár a gamer pont. A Project Gothamban Ferrarikat kell gyűjtenünk, a Quake 4-ben online diadalainkért jár a pont, a Condemnedben elrejtett madártetemeket kell összevadásznunk, a King Kongban pedig egyszerűen teljesítenünk kell a pályákat.

Az Xbox Live nevű online rendszer másik nagy újítása, hogy apró játékokat tölthetünk le gépünkre pénzért – igaz, elég kevés pénzért – cserébe (egész pontosan Microsoft pontokat vehetünk pénzért, és azokból fizethetjük ki a játékokat). Megtalálhatók itt régi netes kedvencek (Bejeweled, Zuma), játéktermi klasszikusok (Gauntlet, Smash TV) és néhány újabb, díjnyertes minijáték is – ezek közült a Geometry Wars Retro Evolved viszi el a pálmát. Ezek ára egy és háromezer forint között mozog (mindből van ingyenes demó is), de mivel mind-et HD-minőségben, és online multiplayer lehetőségekkel kibővítve kapjuk, az ember szívesen kifizeti ezt az árat értük. Ez ráadásul az apró fejlesztőstúdióknak is jó lehetőség, hogy kipróbálják magukat, hiszen itt pontosan tudják, hányan próbálják ki játékaikat, és a letöltések árából is nagy szeletet kapnak. Persze ezzel a nagy kiadók is jól járnak, többek között a Midway, a Capcom és a Sega is nagy erőkkel készíti régi klasszikusaik magas felbontású átiratait – az első igazi nagyágyú a Street Fighter II Hyper lesz.

A FOLYTATÁS

A Microsoft célja egyértelmű: minél több Xbox 360-at kell legyártaniuk és eladniuk, mielőtt a Sony kiküldi a piacra az elképesztő márkanév-erővel rendelkező következő Playstationt. Bár a japán cég még mindig a tavaszi megjelenést emlegeti, már minden kiadó és elemző úgy véli, hogy Amerikában az őszi, Európában pedig a téli (talán 2007 eleji) premier a reális. Az E3-on már jó eséllyel kiderül, mennyi ideje marad a Microsoftnak, hogy egyedül garázdálkodjon a következő generációs konzolok piacán. Addig meg egyre-másra adják ki a játékaikat, és bár így is van néhány tuti befutójuk a következő karácsonyi szezonra (Too Human, Mass Effect), biztosak vagyunk benne, hogy az E3-on bejelentenek még egy kazalnyit – egy Halo 3-nak például kifejezetten örülnénk...

CONDEMNED
CRIMINAL ORIGINS

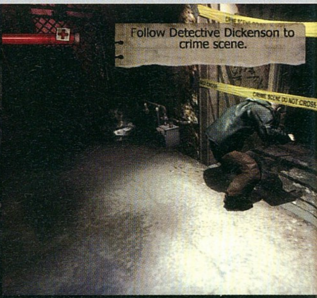
írta · Sasa

fejlesztő > monolith **kiadó** > vivendi **PC GURU értékelés** > 10/10

A Monolith megalakulása előtt a csapat programozói a Microsoftnál dolgoztak, a DirectX korai verzióinak fejlesztésén. Később ezt megunták 1994-ben kiváltak, és megalakították saját, immár DirectX-felhasználó stúdióikat. A Blood és a Shogo elkészítése nyomán népszerűvé vált Monolith igazán a No One Lives Foreverrel futott be, ekkor már az anyagi siker sem került el őket. Következett ennek a második része, majd a Warner bros. filmstúdió egyszerűen megvásárolta őket (volt protekció, az egykori Monolith-főnök Jason Rubin ma a Warner egyik főbossa), és így nekik kellett összütni a Matrix Online-t is. Ennek óriási bukása után kiadták a zseniális F.E.A.R.-t, most pedig a Condemned PC-s verzióján ügyködnek.

Az Xbox 360 debütálásakor megjelent játékok között egyértelmű befutónak ígérkező Project Gotham Racing 3, Perfect Dark Zero és Call of Duty 2 mellett saj-

Rögtön az első ügyünk egy meglehetősen perverz ügy felderítése lesz



nos elkerülte a reflektorfényt a Monolith legújabb játéka, a Condemned – ami így több internetes szavazáson elnyerte a „legjobb játék, amivel senki sem játszott" címet. A sors fintora, hogy a Condemned tényleg pokolian jó és abbahagyhatatlan, történetorientált akció-kaland-FPS ami egyetlen Xbox 360 tulaj gyűjteményéből sem hiányozhat, és aminek ettől a pillanattól kezdve minden valamire való horror FPS-rajongó várólistáján ott a helye – hiszen idén PC-re is megjelenik!

A HETEDIK NYOMDOKAIN

A Condemned első ránézésre teljesen úgy néz ki, és olyan hangulatot áraszt, mint David Fincher nagyszerű filmje, a Hetedik. Itt is elborultan komor környezetben kell nyomoznunk egy sorozatgyilkos után, aki valahogy mindig úgy mozgatja a szálakat, hogy a gyanú árnyéka egyre jobban ránk vetül. A hatás olyannyira szuggesztív, hogy a játék felétől mi magunk is elbizonytalanodunk, s bár tudjuk, érezzük, hogy a borzalmakhoz semmi közünk, a bevágott videóktól, visszaemlékezésektől mégis teljesen összezavarodunk. A Monolith műhelyében készült Condemned a F.E.A.R.-től eltérően végig a történetre fókuszál, alig akad benne üresjárat, így hol nagyszerűen megrendezett átvezető animációk, hol pedig telefonon kapott információk alapján kerülünk egyre közelebb a rejtély megoldásához. A történetről nem szeretnék semmit elárulni, egyetlen poént sem akarok lelőni, annyit azonban garantálhatok, hogy rendkívül változatos, fordulatos és a végén kétféle befejezéssel záruló sztorival találkozhatnak azok, akik végigjátsszák a történetet.

BRUTALITÁS FELSŐFOKON

A Condemned nyomasztó képi világához, karaktereihez és történéseihez szervesen illeszkedik a program brutalitása. A 18 éven felülieknek szóló figyelmeztetést ezúttal tényleg komolyan kell vennünk. A folyamosan életünkre törő, megzavarodott, elmebeteg ellenfelekkel az esetek többségében valamilyen kezünk ügyébe akadó tárggyal kell végeznünk. Ezekből minden pályán töméntelen számú akad: hol a falból kiszakított fémcsővel, hol egy elhagyott tűzoltófejszével, hol pedig egy letépett jelzőtáblával a kezünkben ronthatunk ellenfeleinkre, akiket elképesztően brutális ütésekkel küldhetünk a másvilágra. Minden egyes tárgynak megvannak a maga tulajdonságai, így a vascsővel gyorsan csapkodhatjuk az ellenfelet, ám sebzése elhanyagolható a faltörő kalapácséhoz képest – ami viszont súlyából adódóan értelemszerűen lomhább, ám találat esetén mindenképpen sikeresebb gyilkoló eszköz. A súlynak nem csak a támadásban, hanem a védekezésben is nagy szerep jut. A könnyebb tárgyakat gyorsabban tudjuk magunk elé kapni, így nagyobb hatásfokkal tudjuk védeni az ellenfél ütéseit. Azt tanácsolom, mindenki ta-

pasztaljon ki egy-két gyilkoló eszközt, és ha lehetőség van rá, akkor csak azokat használjátok, amiket igazán jól tudtok forgatni.

A harcban nagy segítséget nyújt a nálunk lévő elektromos sokkoló, amivel egy ellenfelet néhány másodpercre harcképtelenné tehetünk. Ha ekkor odarohanunk hozzá, a rángatózó tagtól elvehetjük a fegyverét és akár azzal is agyoncsaphatjuk. A sokkolóval azonban vigyázzunk, mert az újratöltődése fél percet is igénybe vesz, így ha többen támadnak ránk, lehetőleg a legveszedelmesebb ellen alkalmazzuk. A játék brutalitását tovább fokozzák a térdre kényszerített őrültek ellen bevethető kivégző mozdulatok. Ezeket használva kitörhetjük azok nyakát, beleverhetjük a fejüket a földbe, vagy elemi erővel le is fejelhetjük

azokat. Ezek a mozdulatok elképesztően élethűre és súlyosra sikeredtek, ráadásul az, hogy belső nézetből látjuk őket – a koponyarepesztő lefejelést is – még kegyetlenebbé teszi az eseményeket. Ez egyébként az egész Condemnedre jellemző: minden egyes bekapott vagy bevitt ütésbe beleremeg a gyomrunk, így tényleg főszereplőjévé válunk a játéknak.

A brutalitás amúgy nem csak a történetre és a harcra jellemző, a játékban ugyanis még egy gyógyszeres szekrénykét sem tudunk finoman kinyitni – bizony azt is egy borzasztó suhintással kell darabokra szaggatnunk.

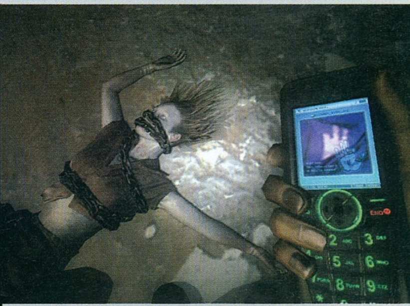
HELYSZÍNELŐ A POKOLBAN

A Condemnedben a harc mellett nagy szerep jutott a történetet végigkísérő feladványok megoldásának, és az úton-útfélen fellelhető bizonyítékok begyűjtésének és analizálásának is. A nálunk lévő fényképezőgéppel, UV lámpával, folyadékazonosító szerkezettel minden egyes bizonyítékot alaposan megvizsgálhatunk, és telefonunkon azonnal továbbküldhetünk a laborba, ahol analizálják a bizonyítékokat. Az így szerzett infókból aztán szép lassan összeáll a történet, egyre közelebb kerülünk a gyilkoshoz, megtudhatjuk a nemét, korát és többi jellemzőjét. A nyomok felderítése mellett sokszor használhatjuk a kütyüjeinket logikai feladatok megoldására. Hol egy csak UV fényben látható feliratot követve jutunk el a következő láncszemig, hol pedig a folyadékanalizáló géppel kell követni a gyilkos által hagyott nyomokat. A játék során sokszor találkozunk majd ehhez hasonló feladatokkal, amik mindig pont akkor bontják meg az ökölharcok sorozatát, amikor azokból már elegünk lenne.

EGYES SZÁM ELSŐ SZEMÉLYBEN

A Condemnedet mindvégig FPS-nézőpontból játszhatjuk, de a készítők minden eddigi próbálkozásnál sokkal jobban kihasználták az ebből adódó lehetőségeket (a nem túl sikeres Breakdown című xboxos játékban láthattunk még ehhez hasonló megvalósítást). Sokszor fogunk átbújni tárgyak alatt, és ilyenkor pont azt a képet látjuk, mintha a való életben bújnánk át valami alatt. A kamera némileg lehajol, látjuk, ahogy bal, vagy jobb kezünkkel előrenyúlunk, esetleg megkapaszkodunk valamiben, majd ezután befejezzük a mozdulatsort. A csaták közben néha akkora ütést kapunk, amitől legurulunk a lépcsőn. Ekkor szintén belső nézőpontból látjuk, ahogy lábainkkal és kezeinkkel kalimpálva bukdácsolunk hátrafelé. A látvány és az érzet egészen elképesztő; végre született egy játék, ahol a játékos 100%-ban azonosul a hőssel, és átéli a képernyőn látottakat!

Ehhez a megvalósításhoz társul a játék döbbenetes grafikája. A Condemned ugyanazt a motort használja, mint a F.E.A.R., ami maximális felbontáson a szerkesztőség összes PC-jét két vállra fektette. A Condemned sokkal részletgazdagabb és monumentálisabb környezete mellett is reccenésmentesen futott Xbox 360-on. A látottak alapján egyelőre nem tudom elképzelni, milyen grafikus kártyán fog megmozdulni a F.E.A.R.-nél minimum kétszer jobban kinéző, és



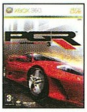
sokszorta több tereptárgyat tartalmazó Condemned, de abban biztos vagyok, hogy ez a látvány akár egy év múlva is megállja majd a helyét (a PC-s verzió megjelenési dátumáról egyelőre nincs információ).

KONKLUZIÓ

A Condemned számomra az év meglepetésjátéka. Nagyszerű a története, emellett mellbevágóan kegyetlen, döbbenetesen szuggesztív és jól játszható. A képi világ fantasztikus, a fény- és árnyékhatások meghökkentően jól néznek ki, mindehhez jó hangeffektek és félelmetes zene társul. Az akciójátékok szerelmeseinek talán egyedül a kevés lőfegyverre lehet panaszuk, mivel a Condemned legfőképp a közelharcra épít. Néha találunk shotgunt vagy gépfegyvert, de az ezekben levő lőszer mennyisége igencsak szűkös, így csak a legszorultabb helyzetben fogjuk rászánni magunkat az elpazarlására. No de ez nem is baj, hiszen még a Riddicket is felülmúlóan jó lett a belső nézetű verekedés.

Ha szereted a thrillereket, de túl egyszerűnek taláItad a Doom 3-at, ha Helyszínelők-rajongó vagy és bírod a feszültséget, a Condemned a te játékod. Ha utálod a horrort, a félelmet, a fájdalmat, akkor is adj neki egy esélyt... Hogy miért? Ha kipróbálod, meglátod...

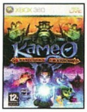
PROJECT GOTHAM RACING 3



Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Bizarre
PC Guru értékelés: 10/10

A géppel együtt megjelent játékok közül valószínűleg a Project Gotham Racing 3 című városi versenyjáték hozza ki a legtöbbet az Xbox 360-ból – ez egy igazi következő generációs játék, minden tekintetben. A grafika egészen elképesztő, legyen szó a 80 ezer poligonból álló autócsodákról, a négy világváros részletes kialakításáról vagy az újdonságként ható HDR, motion blur és egyéb effektekről (Sasát például elég nehéz volt lebeszélni arról, hogy a Best of 2005 cikkben ne legyen külön kategória az „év visszapillantótükör-töréseffektjének"). Mindezt online karrier, jó néhány egyéb játékmód és 80 fantasztikus sportautó egészíti ki. Ott van aztán még a Gotham TV, amellyel élőben lehet nézni a világ legjobb versenyzőit, plusz még pályaszerkesztőt és fotó módot is kapunk.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER



Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Rare
PC Guru értékelés: 9/10

A több éves késlekedéseiről elhíresült Rare két játékot is össze tudott ütni az Xbox 360 megjelenésére, ami nagyjából olyan teljesítmény, mintha a Blizzard csinálta volna ugyanezt – és ami még durvább, a Kameo fantasztikus lett. Lényegében egy külső nézetes akció-platform keverékről van szó, amelyben egy alakváltó tündérkét kell irányítanunk. Összesen 11 alakot ölthetünk fel, és az ő képességeivel való trükközés jelenti szinte mindenhol a továbbjutást. Az egyik tüzet lehel, a másik a víz alatt is képes úszni; valakivel falakra kapaszkodhatunk fel, megint másvalakivel golyóvá alakulva száguldozhatunk. A játékmenet tehát nagyszerű, és a grafikával sincs semmi baj, helyenként olyan gyönyörű a Kameo, hogy annak láttán még a konzol-szkeptikus Hancunak is leesett az álla.

PERFECT DARK ZERO

Kiadó: Microsoft
Fejlesztő: Rare
PC Guru értékelés: 8/10

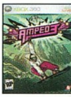
Rengetegen várták, hogy a Rare fel tud-e nőni régi önmagához, és felül tudja-e múlni az eredeti Perfect Darkot – mivel mi annak idején rühelltük azt az N64-es játékot, még ennél is többen reménykedtünk. Bizonyos szempontból ez be is vált, hiszen csak a multiplayert nézve remek lett a PD0: van körülbelül egymillió játékmód (a CS-klóntól kezdve a sztori-alapú Assault módig minden), cirka húsz, egyenként is két-három funkcióval rendelkező fegyver, és rengeteg online ranglista. Egyedül játszva már más a helyzet, itt a játék néha gyönyörű, néha pedig alig szebb, mint egy régi xboxos játék – ám az elképesztő módon ostoba AI következtében szinte teljességgel élvezhetetlen. Ostoba sztori, bután mozgó karakterek, idegesítő pályák; multiban maximumot kap, egyedül játszva ötöt, így jön ki jóindulattal a 8-as átlag.

CALL OF DUTY 2

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Infinity Ward
PC Guru értékelés: 9/10

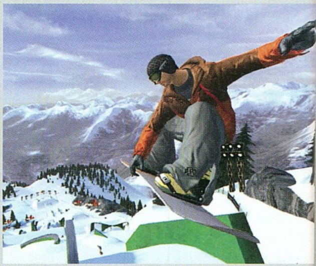
Tulajdonképpen ugyanazt kapjuk, mint PC-n, a legmagasabb grafikai beállítások mellett – azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy X360-on egyetlen alkalommal sem szaggatott a játék. Egy másik különbség is adódott, bár ez igencsak szubjektív: mivel itt már ismertük a játékot, az élvezet kedvéért rögtön a legnehezebb fokozaton játszottunk, és ott az ellenfelek intelligenciája jóval fejlettebb. Ezért aztán sokkal taktikusabban kellett harcolnunk, a rambózást el kellett felejtenünk – mindenkinek csak ajánlani tudjuk, hogy bármelyik platformon is, de egyszer próbálja ki veterán fokozaton a programot! Multiban sajnos csalódást keltett a Call of Duty 2, hiszen csak nyolcan lehet így küzdeni. Voltak persze így is élvezetes csaták, de négy ember nyilván nem képes különösebben taktikus harcra, bonyolult harctéri manőverekre.

AMPED 3



Kiadó: 2K Games
Fejlesztő: Indy Built
PC Guru értékelés: 8/10

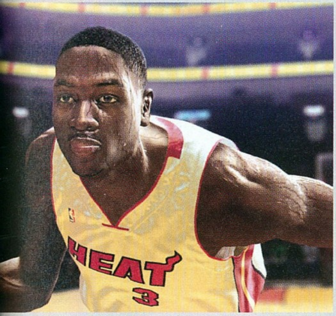
Az első két Ampedet még a Microsoft adta ki és bátran nevezhetjük őket – főleg az elsőt – a legrealisztikusabb snowboard-játékoknak. Az tán a MS eladta a fejlesztőcsapatot, és a harma dik rész így már teljesen más felfogásban ké szült: realisztikus deszkás karrier helyett egy olyan éktelen ökörséget kaptunk, hogy az sza vakkal szinte leírhatatlan. Teljesen őrült karakte rekkel fogunk összefutni, deszkás akciófigurák ká válunk, jégdémonokat ölünk meg (illetve nem, de hagyjuk is ezt…), és nyuszijelmezben csúszunk le a hegyen. Ezek mellett persze ren geteget kell majd ugrándoznunk, grindelnünk, trükköznünk is, de ez józserivel a háttérbe szo rult. Ha csak egy kicsit is szereted az extrém sportokat, és nem veted meg az elborult hu mort, ez lehet a kedvenc játékod!



QUAKE 4

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Raven
PC Guru értékelés: 8/10

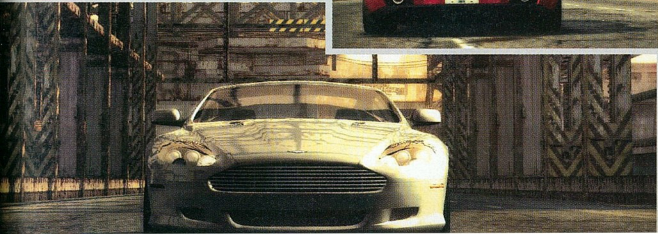
A Quake 4-es tapasztalataink tulajdonképpen pontosan ellentétesek a Call of Duty 2-nél leírtakkal. Egyedül játszva meglehetősen kiábrándító volt, hogy néhány helyszínen borzasztóan szaggatott – ráadásul teljesen érthetetlenül nem ott, ahol anno PC-n is belassult, hanem indokolatlanul üres termekben, vagy amikor az űrhajón tartózkodtunk. Multiban pont ellentétes a helyzet, ott pompázatosakat tudtunk lövöldözni, főleg Sasa szerzett magának hírnevet quake-es körökben. Az X360-as verzióhoz automatikusan jár a Quake 2 is, ami PC-n csak a gyűjtőknek készült verzióban volt benne.



NBA LIVE 06

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Canada
PC Guru értékelés: 8/10

Két kosárlabdás játék jelent meg Xbox 360-ra (a Take Two-félét nem tudtuk beszerezni), és a legnagyobb csata köztük abban volt, hogy melyik tudja az izzadtságot jobban megjeleníteni. Mivel a másik verziót nem láttuk élőben, csak annyit tudunk mondani, hogy a Live ilyen téren fantasztikus, minden játékos egyre csatakosabb lesz, a közeli képeken még az is látszik, ahogy a pólójuk átnedvesedik. Ennek persze az ég egy adta világon semmi jelentősége nincs, de mivel a játékmenet tulajdonképpen nem változott a többi platformon kipróbálható verziókhoz képest (csak néhány játékmódot vettek ki), mindössze ezt tudjuk kiemelni.



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

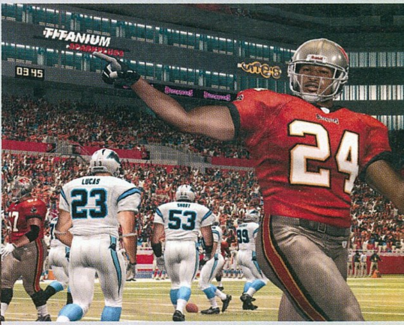
Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Canada
PC Guru értékelés: 8/10

Nagyjából ugyanazt kapjuk X360-on, mint PC-n. Josie Maran, száguldás, tuningolás, rendőrök – ezzel nincs is semmi baj. A plusz oldalon ott van a némileg feljavult grafika: a kocsik észrevehetően több poligonból állnak, és a város egyes részei is részletesebb kidolgozást kaptak; az erdős részen sokkal több a fa, máshol a boltok textúrái élesebbek – ilyen dolgokra kell tehát számítani, semmi eget rengető eltérésre. Negatív oldalon csak azt említhetjük meg, hogy a játék kicsit lassú. Nem arról van szó, hogy szaggatna, mert szerencsére odáig nem vadul el a helyzet, nem is változik a képfrissítés, hanem éppen picivel a szaggatás határa fölé van belőve. Minket nem zavart a dolog, de Csumi barátunk például simán kijelentette, hogy ő így nem hajlandó játszani vele.

FIFA 06

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: EA Canada
PC Guru értékelés: 6/10

Fantasztikus grafika, változatlanul jó játékmenet – mégis alacsony pontszámmal büntettük a FIFA-t. Ennek pedig az a magyarázata, hogy kizárólag válogatottak vannak benne, és véletlenszerű kupák mellett csak a VB-selejtezőket játszhatjuk le. Na ez körülbelül két nap után válik dühítően unalmassá… Persze nyilván az időhiány miatt nem került be a spanyol, az angol és az összes többi bajnokság a játékba, de ez nem vigasztal különösképpen senkit. Sebaj, majd a következő verzió biztos nagyszerű lesz, mert amúgy a grafika látványos, a játékosok és a pálya is sokkal jobban néznek ki, mint korábban bármelyik verzióban (van igazi 3D-s fű is, ami – nyilván azért, hogy a grafikusok felvághassanak vele – olyan magas, hogy kaszálni lehetne…).



MADDEN NFL 06

Kiadó: Electronic Arts
Fejlesztő: Tiburon
PC Guru értékelés: 8/10

Számunkra is meglepő volt, hogy mennyi időt töltöttünk el a Maddennel azok után, hogy az első meccsen egyetlen nyomorult támadást sem tudtunk végigvezetni. Szerencsére eztán kiokosítottuk magunkat az irányítást illetően, így a Philadelphia Eaglest végül eljuttattuk a Superbowlig, ahol természetesen sikerült legyőznünk ellenfelünket. Egy gondunk volt vele: könnyű fokozaton nevetséges volt, amit az ellenfél művelt, az alapbeállításon pedig rengeteget szenvedtünk minden meccsel, jól jött volna még egy köztes beállítás. Valószínűleg ezzel sem lett volna gondunk, ha tudatosan tudtunk volna védekezni, de mivel „ösztönből" választottuk ki a defenzív taktikákat, leginkább imádkozni tudtunk, hogy legyen egy csapattársunk, aki elkapja a labdával rohanó ellenfelet…

SEBESSÉGMÁNIA

írta · Grath

Márciusban három nagyszerű autós játék is megjelenik, és ennek apropójából úgy gondoltuk, hogy körülnézünk, mire is számíthatnak idén a szimulátorok rajongói. Az eredményt a következő hat oldalon keresztül olvashatjátok, jó szórakozást kívánunk összeállításunkhoz! Az egyes játékok címe melletti ikonokkal a játék élethűségét, összetettségét jelöltük. Az egy-két autóval ellátott játékok leginkább a száguldásról, az örömvezetésről (és néhol az akciózásról) szólnak, a négy-öt kisautóval jelöltek pedig jószerivel minden kanyarbevételhez teljes koncentrációt kívánnak.

TOCA RACE DRIVER 3

fejlesztő > codemasters **kiadó** > codemasters **megjelenés** > 2006. első negyedév

írta · Greg5

A sebességmániások szimulátorokat kedvelő felének a MicroProse halála után a Codemasters maradt meg a nagyobb cégek közül, mint a stílus utolsó védőbástyája. Bár szökőévente egyszer előfordul egy-egy kimagasló próbálkozás valamelyik ismeretlen csapattól is, a Codemasters rendszeresen jelentkező Colin McRae- és TOCA-epizódjai a falat kenyeret jelentik a sok Need for Speed-klón közepette. Bár a Colin hatodik részéről egyelőre semmi hír, a csapat annál serényebben kalapálja a főleg túraautó-bajnokságokat feldolgozó TOCA harmadik darabját.

„Bevált recepten ne változtass!" – szólhatott a fiúk munkadala irodájukban, hiszen valóban meghagytak mindent az igen sikeres Race Driver 2-ből, amihez csak hozzáadtak újdonságokat, de elvenni szinte semmit nem vettek el. Ezúttal az elsőre (sőt másodikra is) ijesztően soknak hangzó harmincöt járműkategóriában próbálhatjuk ki magunkat, kezdve a túraautóktól a mindenféle régebbi vagy speciális F1 modellen át egészen az off-road autókig és a kamionokig. Bár a sokat hangoztatott 35-ös szám kissé valóban túlzó – pár nagyon-nagyon hasonló autótípust is külön számolnak –, tény, hogy csak-

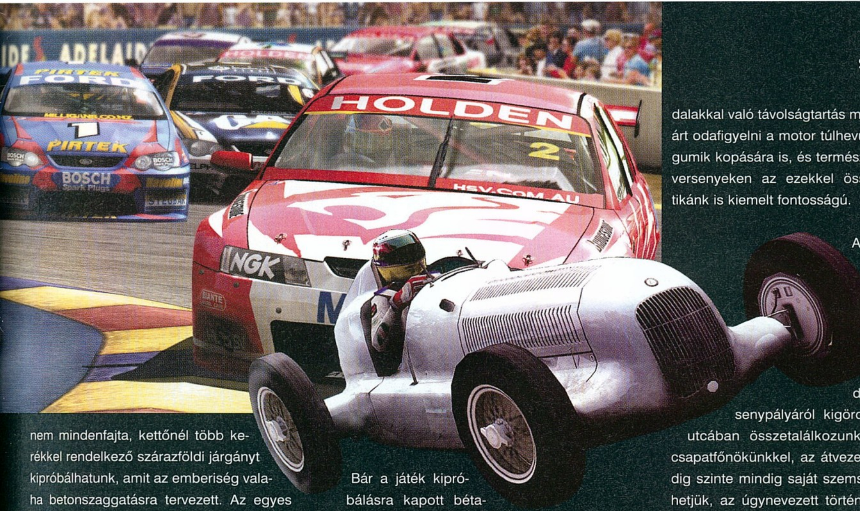
Még ha a sztori bugyuta is, és az a 35 versenytípus igazából nem is annyi, a törések miatt így is megéri játszani vele

GRAND RAID OFFROAD

Kiadó: Még nincs **Fejlesztő**: Asobo
Megjelenés: 2006. negyedik negyedév

A meglehetősen ismeretlen Asobo egy versenyjátékon dolgozik, ám igen ritka fajtán: nem éjszakai városi futamokon, vagy betonpályákon rendezett bajnokságokon kell részt vennünk, hanem terepen száguldozni. Egy afrikai jellegű táj áll rendelkezésre, ahol a sivatagos részektől az őserdőkig, a kitaposott ösvényektől a mocsaras tájakig bárhová elmerészkedhetünk. Csak a cél van megadva, és rajtunk múlik, hogy azt az odáig vezető poros úton közelítjük meg, vagy levágjuk az utat. Összesen tízezer négyzetkilométer terület áll rendelkezésre, amin összesen 20 ezer kilométernyi úthálózat várja, hogy keresztülszáguldjunk rajta. Ezt harminc különféle típusú autóval tehetjük meg, amelyekre nézve realisztikus törésmodellt, és persze teljesítménybeli sérüléseket ígérnek a fejlesztők. Az alap játékmódban negyven pályán rághatjuk át magunkat, de multiban lesz többek között CTF és hegyi versenyzés is. A grafika nagyon szép (a kép az Xbox 360-as verzióból származik, állítólag a PC-s is hasonló lesz), a valós időben változó időjárás pedig különösen látványosnak ígérkezik.

Hegyek között, völgyek között zakatol a raliautó



nem mindenfajta, kettőnél több kerékkel rendelkező szárazföldi járgányt kipróbálhatunk, amit az emberiség valaha betonszaggatásra tervezett. Az egyes autótípusoknak, de még ezeken belül is különböző márkáknak is teljesen eltérő irányításrendszere van, így szimulációs módban nem egy délután alatt fogjuk kitanulni benzinfalóink kezelésének csínját-bínját (arról nem is beszélve, hogy a vezetés mellett a versenytaktikára is igencsak oda kell figyelnünk).

Bár a játék kipróbálásra kapott bétaverziója erősen az arcade módra koncentrált, a szimulációs futamokon rengeteg, a valóságban is létező apróságra kellett figyelnem. Az autók például új sérülésmodellt kaptak: ezúttal végre minden kis darab úgy törik le kocsinkról, úgy deformálódik, ahogy azt várnánk a való életben is. A betonfallal, kocsioldalakkal való távolságtartás mellett nagyon nem árt odafigyelni a motor túlhevülésére, de még a gumik kopására is, és természetesen hosszabb versenyeken az ezekkel összefüggő boxtaktikánk is kiemelt fontosságú.

A sztori módot ezúttal is igen kidolgozottra ígérték a kódmester-fiúk, és bár valóban nagyon jó dolog, hogy a versenypályáról kigördülve már a boxutcában összetalálkozunk ujjongó/őrjöngő csapatfőnökünkkel, az átvezető jeleneteket pedig szinte mindig saját szemszögünkből követhetjük, az úgynevezett történet – legalábbis a karrier első felében – igen banálisnak tűnt: a csapat törekvő újoncát alakítjuk, aki mindent megtesz a hírnév és dicsőség érdekében. Ennek folyományaként a játékon belül folyamatosan változnak az elérhető géposztályok: egyik bajnokságban jól teljesítve többnyire egy másik kategóriában tehetjük próbára magunkat.

A DVD-n levő demó valahogy nem így néz ki, de a bétaverzió annál jobban festett

A játék ráadásul nem lineáris, több vonalon mehetünk végig, mindig több osztály közül választhatunk. A versenygépek vezetési modellje és irányíthatósága valóban igen eltérő: a túraautókkal viszonylag hamar tudtam tökéletes-közeli köröket autózni nehéz fokozaton, szimulációs módban is, de napelem-hajtásos kocsimmal egyszer nem tudtam még keresztbeállás nélkül végigmenni a pályán.

A beállítási lehetőségek sokszínűségének köszönhetően – no meg a rengeteg autótípusnak hála – biztos vagyok benne, hogy a program kellő kihívást fog jelenteni a benzinszagot kedvelő játékosoknak, a szintén jóval átlagon felülinek ígérkező multiplayer móddal pedig simán kihúzzuk vele a következő GT- vagy Colin-epizódig.

FORD STREET RACING

Kiadó: Empire **Fejlesztő:** Razorworks
Megjelenés: 2006. első negyedév

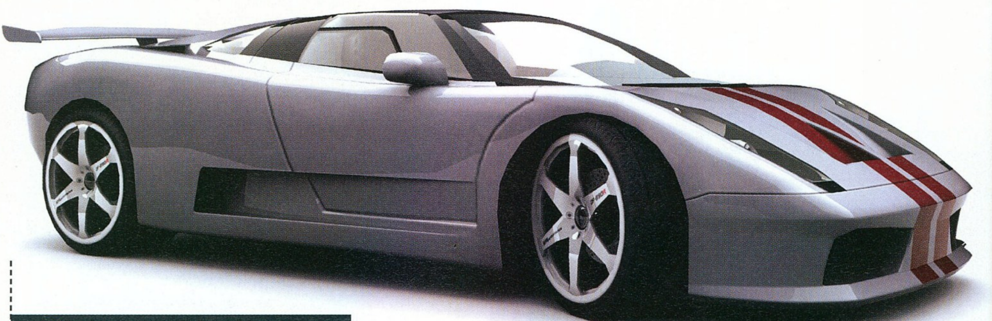
Mivel az eddigi három Ford Racing-játékból több mint egymillió példány kelt el, nyilvánvaló volt, hogy az Empire nem fogja sokáig jegelni a szériát. Ennek megfelelően februárban érkezik a következő rész, amely azonban a mai trendnek megfelelően a városi versenyzésről fog szólni. Los Angeles utcáin (24 pálya lesz, tehát a szabad városnézést el lehet felejteni) kergethetjük majd a többi Fordot; a választék 18 autóból fog állni, a kínálat az 1968-as Mustangtól a jövőre bemutatkozó Shelby 500-ig fog terjedni. Az eddigieknél jóval szebb grafika, és az ígéretek szerint realisztikus törésmodell (a sorozat eddigi részeit ismerve erre azért nem vennénk mérget) mellett a játék legfőbb újítása a csapatok, az összedolgozás bevezetése lesz. Ezúttal ugyanis nem mindenki ellen kell küzdenünk, hanem egy három kocsiból álló csapatot kell győzelemre vezetnünk. Ez tényleg újító módon lesz megoldva: nemcsak, hogy bármikor válthatunk csapatunk három gépe között, de a többieknek még parancsokat is kiadhatunk – így aztán blokkoltathatjuk a pontversenyben előttünk állók előtt az utat, vagy éppen „húzathatjuk” a többieket a menetszéllel.

Idén állítólag egy BMW-re koncentráló játék is érkezik a Razorworkstól

CRASHDAY

fejlesztő > moonbyte és replay **kiadó** > atari **megjelenés** > 2006. második negyedév

írta · NightBagoly



Annyira szép az az autó, hogy szinte nem visz rá a lélek, hogy darabokra törjem. Szinte...

Bármilyen hihetetlen, vannak, akiket nem köt le a manuális váltó birizgálása, vagy az, hogy egy hajtűkanyar előtt igenis le kell lassítani: számukra, ha nem hallani a síró fém keserves sikoltását, ha nem látni ellenfeleik autójának pernyévé hullását, akármilyen neves is legyen az adott program, egy legyintéssel elintéződik az adott versenyjáték. Az ilyen pusztítós-roncsderbis játékok korszaka azonban egy ideje leáldozóban van; most azonban (nézőpont kérdése, a Moonbyte már jó másfél éves késésben van) felcsillant egy új reménysugár, a Moonbyte és a Replay közös erőfeszítéseként az év közepén kezeink közé kaparinthatjuk a Crashday című autós játékot, amelyben a Destruction Derby találkozik a Carmageddonnal, hogy egy közös teázás után Interstateben mérjék össze, melyikük a jobb. Hölgyeim és uraim, öveket becsatolni: startolunk!

A Crashday nem szimulátor, ezt feltétlenül fontos leszögezni. A készítők nem realitást ígérnek, hanem cirkuszt, annak minden velejárójával. Ez kellő mértékű változatosságot ad, hiszen ha csak a játékmódokat szeretnénk górcső alá venni, hét darabbal kell számolnunk. Legérdekesebbnek a Stunt Show ígérkezik, itt a mesterséges intelligenciát kell lenyűgöznünk a legkülönbözőbb trükkökkel és leglátványosabb kocsitörésekkel. Zúzni pedig lehet a verdákat, erre a legbüszkébbek a készítők: a részletes autómo-

FLATOUT 2

Kiadó: Empire **Fejlesztő**: Bugbear
Megjelenés: 2006. második negyedév

A 2004-ben megjelent FlatOut kellően őrült száguldást és pusztítást tett lehetővé, így nem véletlen, hogy a fejlesztők igen elégedettek az eladási eredményekkel – eddig 600 ezer darabot adtak el belőle. A folytatás tulajdonképpen mindent megad, amire a rajongók csak áhítozhattak: még több pusztítást, még több őrültködést és még vadabb járgányokat várhatunk a FlatOut 2-től. A pályánkénti több tízezer lerombolható, áttörhető, elsodorható tereptárgy, no meg a minden helyszínen jelenlevő speciális, felrobbantható építmények (ezeket több körön át kell gyötörni, mire megadják magukat) kellő mennyiségű destrukciós lehetőséget jelentenek. Aki szerette nézni, ahogy a sofőr a fizikának köszönhetően elképesztő repülésekben vesz részt, az bizonyára örülni fog a 12 minijátéknak, amelyben pilótánk reptetése lesz a legfőbb feladat – és e versenyekben nyolcan csaphatunk össze a neten keresztül. Szintén sokan fognak örülni annak, hogy garázsunkban immár rengeteg autó elfér, az viszont elég szomorú, hogy ezeket nem lehet átfesteni, feldíszíteni – az csak a harmadik részben jön...

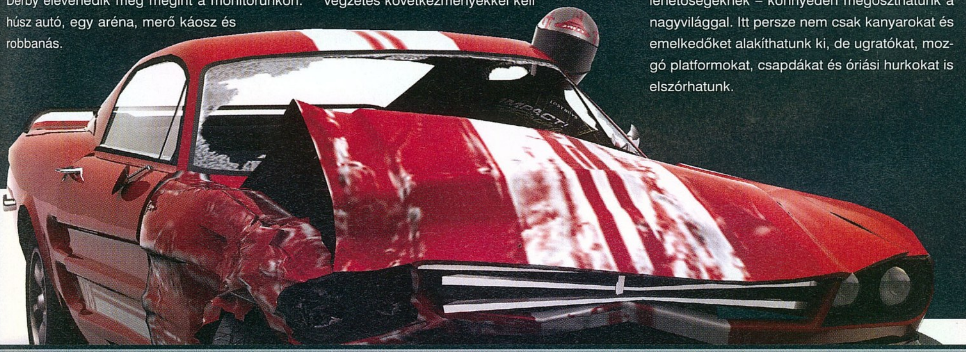
Az online viadalok során akár az egész pályát lerombolhatjuk

A gépfegyver használatával igazán letesztelhetjük, hogy mire képes a grafikus motor

delleket ugyanis – enyhe túlzással – atomjaikig rombolhatjuk, nincs az az ajtó, motorháztető, vagy alváz, ami a fizika helyesen alkalmazott törvényeinek egy-egy elnézett kanyar, vagy éppen frontális ütközés során ellenállna. A Wrecking Match pont erről szól (de sokszor eszünkbe jut, nap mint nap, amikor egy dugóban ücsörgünk...): ki kell iktatni az ellenfeleket, bármi áron. Erre nem csak alapvető lehetőségeink adottak (például jól nekik megyünk, felborogatjuk őket), hogy ne legyen olyan egyszerű az élet, fegyvereket is kaphatunk. Akinek ez már túlzottan akciójellegű lenne, beállíthatja, hogy golyószórók és rakétavetők nélkül folyjon az ütközet – ilyenkor tulajdonképpen az ősrégi, anno több száz óránkat felszippantó Destruction Derby elevenedik meg megint a monitorunkon: húsz autó, egy aréna, merő káosz és robbanás.

A Hold the Flag nevezetű elvetemültség várhatóan sok embert fog kipróbálásra késztetni, lévén ez az FPS-játékokban már ismert CTF mód „autóversenyesített" verziója: meg kell szereznünk egy zászlót és el kell vele száguldanunk a célig, ahová lehetőleg egyben, és nem darabokban kell megérkezni. Ugyanez a kulcsmondat a Pass the Bombra keresztelt okosságban is, ahol adott idő alatt le kell passzolnunk az autónkra szerelt bombát, lehetőleg azelőtt, hogy az megsemmisítené önmagát, és ezzel együtt persze minket is. A robbanószer nagy kedvence a készítőknek, ezt alkalmazták ugyanis a Bomb Runban is, ahol a Féktelenülből kölcsönzött ötlet jelenik meg: száguldani kell, ahogy a csövön kifér. Ha sebességünk egy meghatározott érték alá csökken, végzetes következményekkel kell számolnunk (talán nem kell tovább ragozni: icipici darabkákra fogunk robbanni). A fentiek mellett lesz még lehetőségünk hagyományos versenyre is – starttól célig, mindenféle agressziót nélkülözve – de azt hiszem, magasan ez lesz a legtöbbek által hanyagolt játékmód...

Sztori módban alkalmunk adódik a már tárgyalt játékmódokat történetbe ágyazva kipróbálni – már most lefogadnánk, hogy ez a történet nem fogja megérinteni az emelkedett irodalmi folyóiratok szerkesztőségeit... Minél előrébb haladunk, annál több lehetőség hullik az ölünkbe (többek között 12 darab, egyre erősebb, egyre gyorsabb és egyre jobban tuningolható járgány), annál több pályán tesztelhetjük tudásunkat. Ha pedig megunjuk a gyári ringeket, mindössze pár kilobyte-os méretben lehetőségünk lesz saját térképeket kreálni, amelyeket – köszönhetően az erőteljes hálózati, és internetes lehetőségeknek – könnyedén megoszthatunk a nagyvilággal. Itt persze nem csak kanyarokat és emelkedőket alakíthatunk ki, de ugratókat, mozgó platformokat, csapdákat és óriási hurkokat is elszórhatunk.

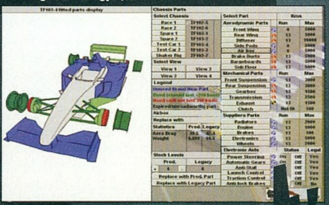


F1 CHAMPIONSHIP MANAGER

Kiadó: Még nincs **Fejlesztő**: AzTech
Megjelenés: 2006. második negyedév

Ha valakinek az a vágya, hogy a Forma 1 világába nem egy szimulátor, hanem egy manager-játék keretein belül hatolhasson be, akkor az amatőr fejlesztők által készített F1CM maga lesz a tökély! A 2003-as, 2004-es idényeket (kicsit megcsúsztak a fejlesztéssel a srácok...) feldolgozó játékban az akkori csapatfelállásokkal, verseny-körülményekkel találkozhatunk, de persze szereplésünkkel alaposan felforgathatjuk a „száguldó cirkusz" életét. Leigazolhatunk vagy kirúghatunk versenyzőket, tárgyalnunk kell a szponzorokkal, fejlesztenünk kell az autót, no meg a futamokon is nekünk kell meghozni a talán mindennél fontosabb taktikai döntéseket (kiállások száma, gumi megválasztása stb.). A grafika egyelőre funkcionális, de a tervek szerint a jövőre elkészülő második részben már azzal sem lesz gond; most még csak a térképen nézhetjük, ahogy a színes pöttyök versenyeznek, a F1CM2-ben pedig már tévéközvetítés-szerűen végigkövethetjük a futamokat.

Aki kiváló látványvilágra, ijesztő sebességérzetre vágyik, annak nem ez kell



OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

fejlesztő sumo digital **kiadó** sega **megjelenés** 2006. első negyedév

írta · Greg5

Csak nagyon ritkán néz előre a kocsi orra, néhol akár az egész pályán végigfarolhatunk!

Sid Meier zseniális Pirates!-éhez hasonlóan az Outrunnál sem mondhatni, hogy elkapkodták volna az eredeti sikerprogram felújítását. Közel húsz évnek kellet eltelnie a játéktermi debütálástól számítva (ez 1986-ban volt), hogy a Sega fejesei rábólintsanak a játék – elsősorban audiovizuális – felújítására; és láss csodát, a régi recept Sid apó mesterművéhez hasonlóan itt is tökéletesen működött. A tavalyi év egyik legélvezetesebb xboxos versenyjátékában célunk továbbra is a csodálatos és változatos tájakon való felhőtlen száguldozás volt tűzpiros Ferrarink és annak anyósülésén helyet foglaló szőke bombázónk társaságában. Kívánhat férfiszív ennél többet?

A Sega utolsó játékkonzolja, a Dreamcast bukása óta a legváltozatosabb cégek platformjaira fejlesztett, de most mi PC-sek is megkapjuk a jussunkat; furcsa módon a bejelentett új rész – amely gyakorlatilag a tavalyi Outrun 2 kibővített változatának tekinthető –, ezúttal nem Xboxra, hanem PS2-re és számítógépre készül, és már idén márciusban kezeink közé vehetjük az új epizódot.

De mi is tesz igazán élvezetessé egy ilyen, felületesen nézve végtelenül egyszerű autós programot? Elsősorban természetesen a száguldozás élménye. Az Outrun megtartotta játéktermi gyökereit, és a legkevésbé sem akar szimulátornak látszani. Ehelyett egy minél könnyebben kezelhető, minél látványosabb autóversenyt szeretne monitorunkra varázsolni. Apró koccanásaink elenyésző hatással vannak méregdrága autónkra, és ügyes fékhasználattal, kocsinkat szinte teljesen keresztbeállítva az úton sok száz métereket tehetünk meg farolva; az ilyen megmozdulásainkat a mellettünk ülő, rendkívül attraktív lányka természetesen heves ujjongással kíséri. Az élményt a makulátlan, szuperhangulatos, teljesen egyedi, segás grafikai stílus teszi teljessé, amit mi PC-sek talán a Sonic-játékokból ismerhetünk legjobban. A változatos tájakon eszméletlen sebességgel keresztülszáguldva csak egy dolog marad ugyanolyan: a vidám, élénk színvilág, és a kissé rajzfilmszerű, de legvégsőkig kidolgozott grafikus megjelenítés.

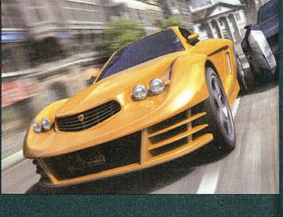
A cirka egy-két perces szakaszok végén mindig egy útelágazással találkozunk, itt magunk dönthetjük el, merre akarunk menni: balra a könnyebb, jobbra a nehezebb szakasz következik. A pályák természetesen a legváltozatosabb környezetekben foglalnak helyet: helyenként homokos, napsütéses tengerpartok közt kanyarog a mindig széles aszfaltcsík, de lesz hogy sivatagban, sziklák közt, hófödte csúcsok alatt, vagy éppen egy ipartelepen kell végigszáguldanunk – összesen harminc, azaz a tavalyi résznél kétszer

EVOLUTION GT

Kiadó: Black Bean **Fejlesztő**: Milestone
Megjelenés: 2006. első negyedév

Az ősi Screamer-széria fejlesztői tavaly a SCAR című autóverseny-RPG keverékkel tértek vissza, és bár a játék némiképp elsikkadt a nagy játékáradatban, az olasz csapat már majdnem készen van a folytatással. A cím persze más, hiszen az a játék csak az Alfa Romeo cég autóit tette kipróbálhatóvá, most viszont más európai márkákkal is kimerészkedhetünk az utakra. Lesz részünk klasszikus versenypályákban (például Hockenheim és Laguna Seca lesznek bejárhatók), de bejárhatunk majd városokat és vidéki helyszíneket is. A szerepjáték-elemek tovább erősödnek, versenyzőnk – „karakterünk" – minden verseny után tapasztalati pontokat kap, melyekkel nem csak alaptulajdonságait fejlesztheti, de új képességeket is vásárolhat magának. Ahogy szintet lépünk, úgy nyílik út egyre táposabb felszerelési tárgyak (például lesz plusz sebességet adó csizma, jobb tapadást biztosító sisak is) és autók beszerzésére. Itt az egyszeri városi autóktól a versenygépeken át az elit szuperautókig vezet az utunk, a legerősebb verda a játékban a Pagani Zonda nevű olasz csoda lesz.

Az Evolution GT a szerepjátékok és a szimulátorok zabigyereke



több helyszín kap helyet a Coast 2 Coastban (és ha már itt tartunk, a kocsik számát is megnövelték, már 12 Ferrari-modell áll rendelkezésünkre). Nem csak a jó időeredményért kell küzdenünk, de a mellettünk ülő szőkeség szívecskékkel jutalmazza a farolásainkat, baleset nélküli manőverezésünket.

A Mission játékmódban száznál több speciális futamot kell teljesítenünk: egyszer bizonyos sebességhatár fölött kell tartanunk kocsinkat, másszor bójákat kell lökdösnünk, vagy éppen bizonyos kanyaríveken belül maradnunk. Alkalomadtán a semleges forgalom autói között létrejövő lézernyalábokat kell megszakítanunk keresztülhaladásunkkal, máskor még matematikus képességeinkre is szükség lesz...

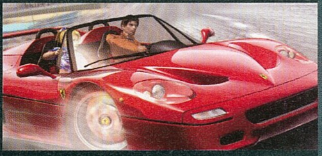
Aki gondolkodtató autóbeállítási lehetőségekre, szimulációra, vagy valósághű pályákra vágyik, inkább várja meg a TOCA harmadik részét. Aki viszont felhőtlen száguldozásra, a régi időket modern grafikával felújító, igéző autóversenyt szeretne, az 2006-ban az Outrunnál keresve se találhat majd jobbat –, erre már az év legelején a fejemet merem tenni!

PÁRBAJ

OUTRUN 1986 VS. OUTRUN 2006

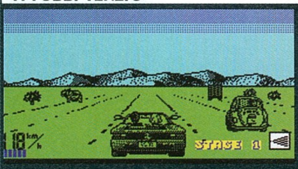
AZ ALAPOK

Tűzpiros Ferrari, eszelős száguldás, hihetetlen farolások, ujjongó, bögyös szőke hölgyutas.



Tűzpiros Ferrarik, eszelős száguldás, hihetetlen farolások, ujjongó, bögyös szőke és barna hölgyutasok.

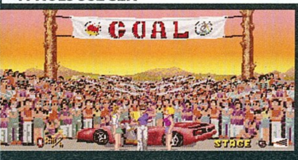
A TÖBBI VERZIÓ



A kor szokásának megfelelően minden platformra kijött, így C64-től kezdve a nálunk ismeretlen TurboGrafx-16 konzolon át ZX Spektrumig (lásd a képet) játszhattunk vele.

Tavaly volt ugye az xboxos verzió, a Coast 2 Coastnak pedig PS2-re és PSP-re is készülnek átiratai. Mostanában rebesgetnek egy esetleges X360-as verziót is...

A KÜLSŐSÉGEK



A riválisaihoz képest elképesztő grafikája volt, autónk pedig szinte egy Ferrari gyorsaságával száguldott. Igaz, a szépen megrajzolt győzelmi képet akkor sosem sikerült elérnünk... (és most is csak a Google képkeresője segített)

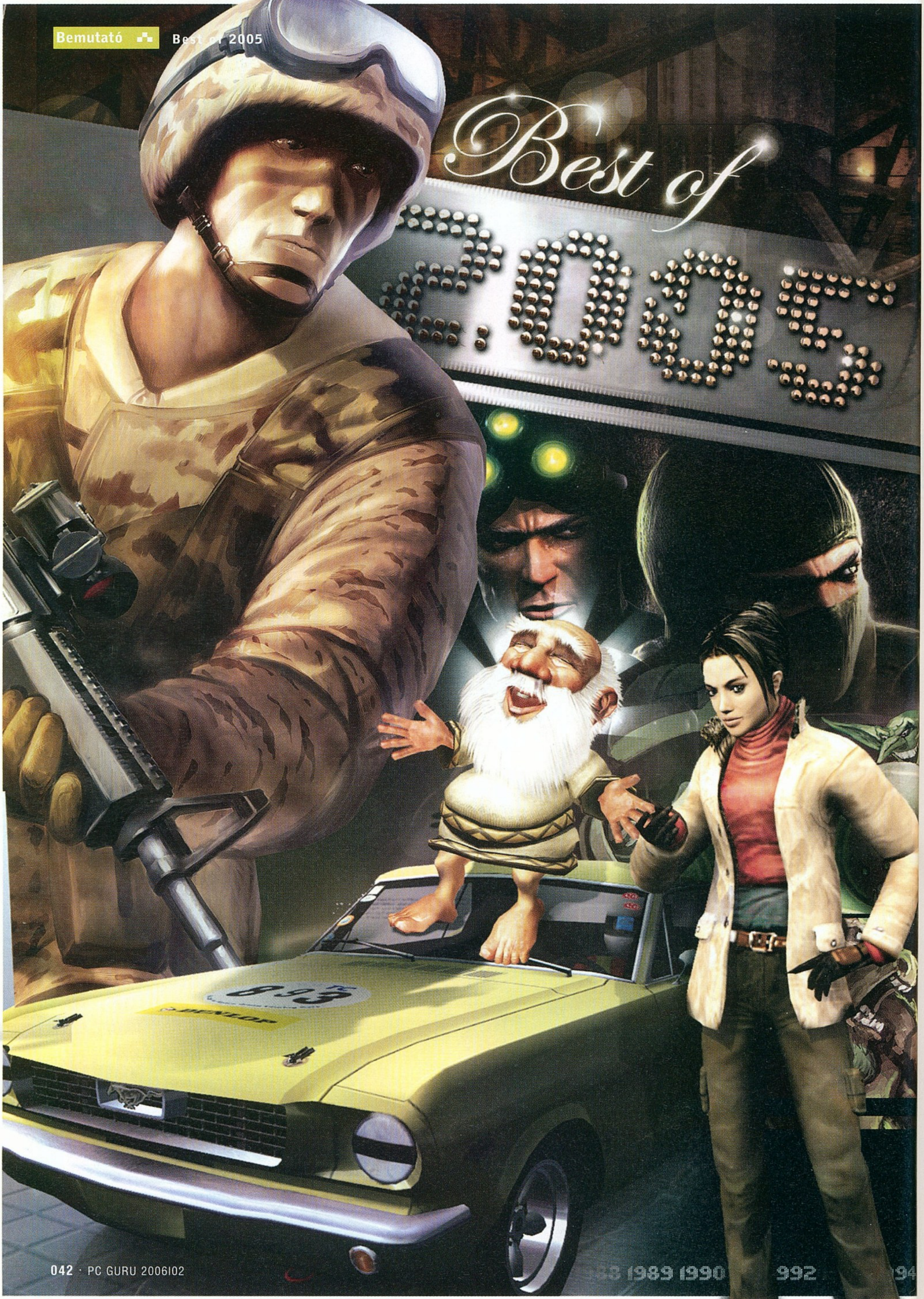
1986 óta nem sok minden maradt változatlan a játékok világában; az időközben feltalált poligonoknak, shadereknek, videokártyáknak, gigahertzeknek és egyéb dolgoknak köszönhetően a Coast 2 Coast észrevehetően szebb, mint elődje.

NETKAR PRO

Kiadó: Stefano Casillo **Fejlesztő**: Stefano Casillo
Megjelenés: 2006. negyedik negyedév

Mit csinál az ember, ha neki a Grand Prix Legends túl játéktermi jellegű, a GTR-t pedig megunja egyszerűsége miatt? Nekiáll megírni egy igazi szimulátort, ahol a motorok minden alkatrésze le van modellezve, ahol az aszfalt és a kerekek érintkezése a végletekig kidolgozott fizikai szabályok szerint zajlik, és amelyet az igazi versenyzők gyakorlásként használhatnak. Ez volt a helyzet az olasz Stefano Casilloval, aki ilyen megfontolásokkal állt neki a NetKar Pronak – igaz, előtte is hasonló dolgokkal foglalkozott, neki köszönhető a Namie című ingyenes szimulátor is. A NKPro – ingyenes – első verziójában öt pálya, valamint öt teljesen eltérő autó lesz, de a szerkesztővel minden megszállott létrehozhatja a maga túraautó, netán Forma 1-es bajnokságát. 16-fős multiplayer-támogatásra, egyetlen fejlesztőhöz képest elképesztő grafikára, no meg egy minden eddiginél realisztikusabb fizikai modellre kell számítani. Itt tényleg fontos lesz, hogy betanuljuk a pályákat; és pont ezért egy „Doom-módnak" keresztelt opcióval gyalogosan is bejárhatjuk, tanulmányozhatjuk a helyszíneket.

Ha a GTR számodra túl könnyű, akkor elkezdhetsz gyakorolni a NetKar Prora


Best of
2005
DUNLOP
1989 1990
992

2005 LEGJOBB JÁTÉKA
WORLD OF WARCRAFT

Minden évkezdet egyik legnehezebb része az előző esztendő legjobb játékainak kiválasztása. Szerencsére idén leginkább a bőség zavarával küzdöttünk, nem úgy, mint tavaly, amikor volt olyan kategória, ahol egyszerűen nem volt díjazottunk. Az mindenesetre vitán felül áll, hogy számunkra a World of Warcraft volt az év –

Ragnaros itt még élt, ám fél órával később már ő is elhullott a klánunk előtt

és az évtized – legtöbbet nyúzott, legtöbbet adó játéka. A szerkesztőség tagjai összesen 235 napnál is több játékidőt töltöttek Azeroth mágikus földjén (ebből Chris egymaga felel száz napért...), ami azt jelenti, hogy a megjelenés óta átlagban minden egyes nap 18 órát töltöttünk el testületileg online. Új jelszavunk: nyolc óra munka, nyolc óra pihenés, tizennyolc óra wowozás...

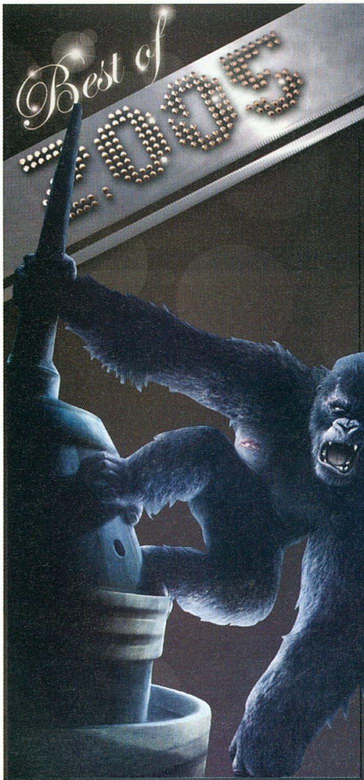
Még ha le is számítanánk a World of Warcraftot, úgy is remek évről beszélhetnénk – a Civilization IV egyértelműen zseniális lett, de ugyanez elmondható a harmadik Splinter Cellről (a kooperatív mód egymagában a legjobbak közé juttatta a Chaos Theoryt) és a Battlefield 2-ről is. Mindenképpen megemlítendő a Lionhead három játéka (valószínűleg soha többé nem fog Peter Molyneux három hónap alatt ugyanennyi programot a boltok polcaira juttatni), amelyek ugyan különböző témakörben, különböző stílusokat képviseltek, ám mindegyikről elmondható, hogy emlékezetes alkotás lettek. És végül – de mivel ők is az év legjobbjai közé tartoznak, közel sem utoljára – ott van az új Need for Speed, a San Andreas és a kalandjátékokat megújító Fahrenheit is. Minden fejlesztőnek gratulálunk, és ha esetleg nem tettétek volna, ezeket a programokat bátran próbáljátok ki, csalódni biztosan nem fogtok.

(A további díjaknál a befutók sorrendje nem jelent további rangsorolást.)

AZ ÉV JÁTÉKAI 2005

WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI UNIVERSAL. BLIZZARD.	PC GURU 05.03	97%
CIVILIZATION 4	2K GAMES. FIRAXIS.	PC GURU 05.13	94%
BATTLEFIELD 2	ELECTRONIC ARTS. DICE.	PC GURU 05.08	98%
SPLINTER CELL C.T.	UBISOFT. UBISOFT MONTREAL.	PC GURU 05.04	98%
FABLE	MICROSOFT. LIONHEAD.	PC GURU 05.11	98%
NFS MOST WANTED	ELECTRONIC ARTS. EA CANADA.	PC GURU 05.13	94%
GTA SAN ANDREAS	TAKE TWO. ROCKSTAR NORTH.	PC GURU 05.07	95%
FAHRENHEIT	ATARI. QUANTIC DREAM.	PC GURU 05.11	92%
THE MOVIES	ACTIVISION. LIONHEAD.	PC GURU 05.13	90%
BLACK & WHITE 2	ELECTRONIC ARTS. LIONHEAD.	PC GURU 05.11	95%

Best of 2005



Rossz fiú, nem szabad! Dobod el azt az Empire State Buildinget! Most ezért nem kapsz díjat!

2005 LEGJOBB VERSENYJÁTÉKA

- NEED FOR SPEED MOST WANTED
- TRACKMANIA SUNRISE
- FLATOUT
- MOTOGP 3

A versenyjátékok szerelmeseinek idén semmi okuk sem lehetett a panaszra. A 2003-as év legnagyobb meglepetését okozó Trackmania folytatása minden szempontból beváltotta a hozzá fűzött reményeket, csakúgy mint a MotoGP harmadik része, aminek egyetlen szépséghibája a 2005-ös év elvárásaihoz képest gyenge grafika volt. A Trackmania Sunrise mellett a legtöbbet a FlatOuttal játszottunk – egészen az év végéig, amikor az EA szokásához híven kiadta legendás sorozatának új részét, ami olyannyira jól sikerült, hogy Sasa szerint az év legjobb három játéka közt van a helye. A Most Wanted rendőrös üldözései, gyönyörű grafikája, szabadon bejárható területei, hangulata és az Undergroundból átemelt tuningolási lehetőségei esélyt sem hagytak riválisainak, akik így csak körhátrányból vagy éppen a boxból figyelhették a Most Wanted diadalmenetét.

2005 LEGJOBB FPS-E

- QUAKE IV
- F.E.A.R.
- BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD
- CALL OF DUTY 2

Idén különösen nehéz dolga volt annak, aki az FPS-ek rendkívül erős mezőnyéből megpróbálta kiválasztani a legjobbat. Mi is ebbe a helyzetbe kerültünk, mivel a kategória összes jelöltjéről elmondható, hogy valamilyen szempontból jobbak, mint konkurenseik (és a multis Battlefield 2-t még ki is zártuk ebből a viadalból). A F.E.A.R. döbbenetes AI-ja, a Call of Duty 2 mindent elsöprő hangulata, a Brothers in Arms taktikai lehetőségei, és a Quake 4 változatos játékmenete mindenkit levett a lábáról. A végső megmérettetésben végül orrhosszal a Quake 4-et hoztuk ki győztesen, mégpedig azért, mert a F.E.A.R.-t a vége felé bizony már kicsit untuk tök egyforma termei, „sztoritlansága" miatt, a Raven üdvöskéje pedig a játék utolsó pillanatáig képes volt meglepetést okozni, és a végigjátszás után megrendezett többszereplős házibajnokságunkon is nagy népszerűségnek örvendett.

Idén Sam még az óriásgorillával a Sötét Herceggel és a gettók urával is leszámolt

2005 LEGJOBB AKCIÓJÁTÉKA

- SPLINTER CELL CHAOS THEORY
- KING KONG
- PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES
- GTA SAN ANDREAS

Már rögtön az év elején megérkezett az akciókategória győztese, a Chaos Theory. A harmadik Splinter Cell minden tekintetben csodálatos volt: egyedül játszva izgalmas küldetéseken keresztül vezethettük győzelemre Samet, egy cimboránkkal kooperatív módban, egymást segítve harcolhattunk, plusz pedig a jó öreg kémek kontra zsoldosok felállásban küzdhettünk egymással. A koronát sem a három óriási várossal, kismillió küldetéssel és járművel felruházott San Andreas, sem a megkettőződött herceggel jelentkező Prince of Persia 3, sem a King Kong nem tudta elorozni tőle.

Josie Marannak rengeteg különdíjat szeretnénk átadni, méghozzá egy magánbeszélgetés keretei között

2005 LEGJOBB SZIMULÁTORA

- GT LEGENDS
- SILENT HUNTER 3
- NASCAR SIMRACING

Bármilyen meglepő, idén a szimulátorok között is nagy volt a verseny

Éljen a kelet-európai játékfejlesztés! – mondhatnánk, sőt mondjuk is, ám a végső megdicsőülés sajnos mégsem a román fejlesztőket illeti, akiknek parádés tengeralattjáró-szimulátora mellett azok sem mentek el szó nélkül, akiket eddig teljesen hidegen hagytak a szonár, a merülés vagy az elárasztás szakszavak. A Silent Hunter 3 ugyan egyértelműen az év egyik legjobbja volt csakúgy, mint a NASCAR SimRacing, amik kizárólag azért maradtak alul az év végi megmérettetésben, mert kis hazánkban sem az oválpályák, sem a tengereken zajló ütközetek nem örvendenek hatalmas népszerűségnek. A győzelmet így végül teljesen megérdemelten a GTR alkotóinak legújabb játéka, a GT Legends aratta, ami olyan jól sikerült, hogy a játékoktól alapjában véve idegenkedő grafikusunkat, Gabent is elvarázsolta egy-két kör erejéig.

SASA 2005 TOP 5

FABLE
MICROSOFT. LIONHEAD.
PC GURU 05.11 98%

NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS. EA CANADA.
PC GURU 05.13 94%

QUAKE 4
ACTIVISION. RAVEN.
PC GURU 05.13 94%

SPLINTER CELL C.T.
UBISOFT. UBISOFT MONTREAL.
PC GURU 05.04 98%

F.E.A.R.
VIVENDI UNIVERSAL. MONOLITH.
PC GURU 05.12 93%

2005 LEGJOBB KALANDJÁTÉKA

- FAHRENHEIT
- MYST 5
- STILL LIFE

Hosszú évek óta sovány a felhozatal kalandjáték-fronton – de az is hagyomány, hogy akad néhány reménysugár, amiben bízni lehet, és díjakat adni nekik. Mostantól eggyel kevesebb ilyen lesz, hiszen a Myst-sorozat végleg lezárult; viszont ha az év legnagyobb port kavaró és legjobb kalandja, a Fahrenheit következőkre lel, talán újra felvirradhat még a stílus napja. Az interaktív thriller csavaros sztorival, egyedi hangulattal, elsőre meghökkentő ügyességi részekkel jött, látott és győzött (végre nemcsak kritikai de eladási sikereket is aratva!), reméljük a sikertörténet megihlet más fejlesztőket, és az őket szponzoráló kiadókat is..

A Fahrenheit végre bebizonyította, hogy egy igazi kalandjáték is lehet izgalmas és akciódús!

2005 HÁBORÚS STRATÉGIAI JÁTÉKA

- CIVILIZATION 4
- AGE OF EMPIRES 3
- BLACK & WHITE 2
- PANZERS PHASE 2

Csupa-csupa folytatás a listán; mindet hatalmas várakozás előzte meg, de aztán – ha el nem is buktak, de – sorra megmegcsúsztak apró banánhéjakon. Az Age 3 kicsit megsínylette az egyszerűsítési mániát, és (a grafikát és a multit kivéve) tulajdonképpen semmi igazi újdonságot nem hozott, a Black&White 2 száz év fejlesztés után is bugos maradt, a Panzers folytatásában a bugyuta sztori és az első rész nagyszerű városi pályáinak érthetetlen hiánya rontotta le az összképet. Aztán jött a Civ 4 – amiről már majdnem elkönyveltük, hogy a maga egymillió rajongóján túl a kutyát sem fogja érdekelni –, és közel tökéleteset alkotott. Az összes tengerentúli játékmagazinban magabiztosan, és megérdemelten nyerte el az Év Játéka címet – de náluk ugyebár a WoW már 2004-ben megjelent...

Best of 2005

Best of 2005

2005 LEGJOBB BÉKÉS STRATÉGIÁJA

- THE MOVIES
- DARWINIA
- FIFA MANAGER 06

Tulajdonképpen soha senki egyetlen pillanatra sem hitte el, hogy a Movies alapötletét épkézláb módon meg lehet valósítani. Egy mozistúdiót menedzselni még hagyján, na de filmeket forgatni átlátható és szórakoztató módon, úgy hogy a végeredmény élvezetes lesz... Erre kijön a játék, és pont a filmforgatás zseniális benne a kissé haloványabb menedzser-rész mellett. A Movies ezzel együtt magabiztosan tarolta le a kategória – valljuk be: elég harmatos – idei mezőnyét, maga mögé utasítva a meglepően jó Darwiniát, és a Championship Manager árván maradt trónját elfoglaló FIFA Manager aktuális részét.

CHRIS 2005 TOP 5

WORLD OF WARCRAFT
VIVENDI UNIVERSAL. BLIZZARD.
PC GURU 05.03 97%

BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS. DICE.
PC GURU 05.08 98%

CIVILIZATION 4
2K GAMES. FIRAXIS.
PC GURU 05.13 94%

F.E.A.R.
VIVENDI UNIVERSAL. MONOLITH.
PC GURU 05.12 93%

NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS. EA CANADA.
PC GURU 05.13 94%

2005 LEGJOBB SPORTJÁTÉKA

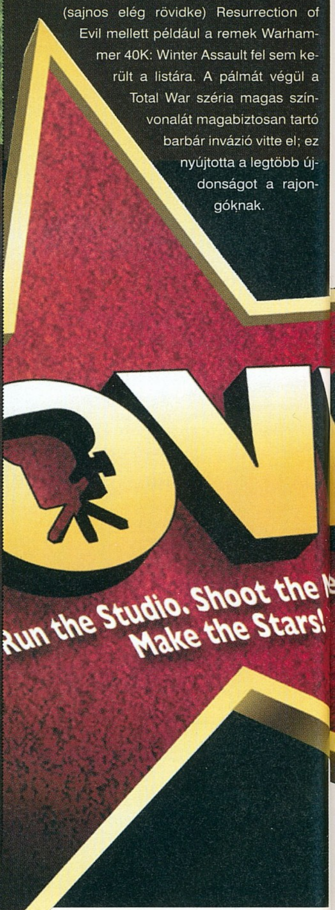
- FIFA 06
- PRO EVOLUTION SOCCER 5

A hagyományokhoz híven idén is a két fociszimulátor versengéséről szólt ez a kategória. A teljesen megújult FIFA 06-ot először szoknunk kellett, de a FIFA 4v4 Roadshow-n lejátszott meccsek alatt teljesen ráéreztünk az ízére. Örvendetes az is, hogy idén először magyar felirattal jelent meg az EA játéka, ami ennek és hatalmas népszerűségének köszönhetően Magyarországon a valaha legnagyobb példányszámban értékesített játékprogram lett (lapzártánkig több mint 21 000 darab kelt el belőle!). A parádés számok ellenére azonban mégsem éreztük úgy, hogy felülkerekedett volna konkurensén, a Pro Evo 5-ön, ami a grafikán kívül szinte semmiben sem változott, ám a játékélmény tekintetében még mindig képes megszorongatni, bizonyos szempontokból meg is előzni az EA sportjátékát – így végül úgy döntöttünk, idén is megosztva foglalhatják el a dobogó legfelső fokát.

2005 LEGJOBB KIEGÉSZÍTŐJE

- ROME: BARBARIAN INVASION
- SIMS 2: UNIVERSITY
- DOOM 3: RESURRECTION OF EVIL
- ROLLERCOASTER TYCOON 3: SOAKED!

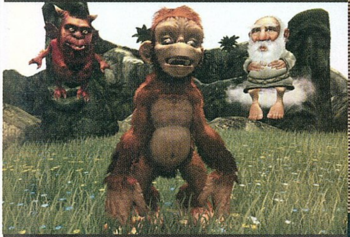
Igen erős volt a kiegészítők mezőnye – vélhetőleg mindenki sietett idén kiadni a maga expanzióját, mert jövőre a WoW: Burning Crusade mellett esélyük sem lesz megnyerni e kategória díját. A Rollercoaster Tycoont vízi vidámparkká változtató Soaked!, a simek felsőoktatásbeli és kollégiumi kalandjait bemutató Egyetem és a Doom 3-at Gordon Freeman kedvenc gravitációs fegyverével feldobó (sajnos elég rövidke) Resurrection of Evil mellett például a remek Warhammer 40K: Winter Assault fel sem került a listára. A pálmát végül a Total War széria magas színvonalát magabiztosan tartó barbár invázió vitte el; ez nyújtotta a legtöbb újdonságot a rajongóknak.



2005 LEGJOBB EREDETI ZENÉJE

- WORLD OF WARCRAFT
- FABLE THE LOST CHAPTERS
- FAHRENHEIT
- CIVILIZATION IV

A Fable és a Fahrenheit készítői az egyszerű megoldás mellett döntöttek: híres zeneszerzőket kértek fel a játék hangulatát meghatározó legfontosabb zenék megalkotására. Mind Danny Elfman, mind Angelo Badalamenti csodálatos munkát végzett, bátran



mondhatjuk, hogy jócskán hozzájárultak e két program sikeréhez. A Civilization IV-et egyetlen szám miatt indítottuk e kategóriában: a főmenü zseniális dallamát a mai napig nem tudtuk megunni, sokszor órákon át ez hallatszik Hancu vagy Grath hangszóróiból. Persze ez csak akkor történhet meg, ha nem a Warcraft zenéit hallgatjuk, amire pedig ugye meglehetősen kicsi az esély... Az Orgrimmarban felcsendülő nóta, vagy a Legends of Azeroth című remekmű valószínűleg örökre az agyunkba égett. Ezzel nem is vagyunk egyedül: egy budapesti gimnáziumban idén a The Shaping of the World című számra táncolták a keringőt a szalagavatón...

Ennek a játéknak nem tudtunk ellenállni; mint minden Molyneux-alkotásnak, ennek is lelke van!

2005 LEGJOBB GRAFIKÁJA (TECH.)

- BLACK & WHITE 2
- QUAKE IV
- SPLINTER CELL CHAOS THEORY
- BATTLEFIELD 2
- F.E.A.R.

A 2005-ös esztendő egyértelműen a döbbenetes képi világgal megáldott játékok éve volt. Az év elején megjelent Splinter Cell 3 elképesztően magasra tette a lécet, amit az utána következő játékok rendre átugrottak. A Battlefield 2 új etalonként érkezett a többszereplős játékok piacára, a F.E.A.R. lelassított, robbanásokkal, füsteffektekkel tarkított, darabokra szakadó pályáitól sokáig kerestgéltük az állunkat, a Quake 4 fény- és árnyékhatásaitól, döbbenetesen felépített helyszíneitől pedig alig tértünk magunkhoz. A legszebbnek járó díjat végül Peter Molyneux Black and White 2-jének ítéltük, ami nem csak gyönyörűre, hanem elképesztően stílusosra is sikerült. Sosem felejtjük el az idézéseket, a napszakok változásait, ahogy a felhőkig eltávolodtunk a játéktértől, no meg derék titánunk hihetetlen arckifejezéseit, bolondozásait.

HANCU 2005 TOP 5

WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI UNIVERSAL. BLIZZARD.	PC GURU 05.03 97%
THE MOVIES	ACTIVISION. LIONHEAD.	PC GURU 05.13 90%
WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI UNIVERSAL. BLIZZARD.	PC GURU 05.03 97%
GTA SAN ANDREAS	TAKE TWO. ROCKSTAR NORTH.	PC GURU 05.07 95%
WORLD OF WARCRAFT	VIVENDI UNIVERSAL. BLIZZARD.	PC GURU 05.03 97%

2005 LEGJOBB GRAFIKÁJA (DESIGN)

- PSYCHONAUTS
- WORLD OF WARCRAFT
- DARWINIA
- BLACK & WHITE 2

Sokáig nemigen tudtuk elképzelni, hogy a WoW grafikus-művészei elől el lehet vinni a kategória elsőségét (bár azok a lila hajú gnóm lánykák, és a kackiás bajszú fiúk... hátizé...), mégis megtörtént. A Darwinia szürreális, nagyon stílusos virtuális világa, és a Black & White 2 fantasztikus tájai, állatfigurái sem tudták megszorítani Azeroth megálmodóit és megvalósítóit – aztán jött a Psychonauts a maga teljesen őrült, imádnivalóan elmebeteg világával és karaktereivel, és eldöntött minden vitát. Igazán nagy kár, hogy a „Legjobb játék, amivel a kutya se játszott" kategóriát is legalább ilyen fölénnyel nyerte Tim Schafer zseniális alkotása...

Best of 2005

2005 SZEREPJÁTÉKA

- FABLE THE LOST CHAPTERS
- DUNGEON SIEGE 2
- STAR WARS KOTOR 2
- FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

2005 LEGJOBB ONLINE SZEREPJÁTÉKA

- WORLD OF WARCRAFT
- CITY OF HEROES
- GUILD WARS

Ez talán senkinek nem lesz meglepő, de ebben a kategóriában toronymagasan a World of Warcraft nyert, és nem is csak nálunk. Mára már több mint ötmillió sorstársunkkal együtt kalandozunk Azeroth mágikus világában, öldösve a sárkányokat és a gnómokat, harcolva csatamezőkön és Silithus újonnan benépesített sivatagában. Emellől a City of Heroes is csak pár hétre tudta elcsalni Grath-et, a Guild Wars pedig még kevesebb ideig kötötte le Hancut. Remek persze ez a két játék is, a CoH nagyszerű szuperhősös-képregényes hangulatával, a GW pedig ingyenességével és PvP-centrikusságával gyűjt rajongókat – ám mi menthetetlenül a World of Warcraft rabjai maradtunk.

2005 LEGJOBB LICENSZELT ZENÉJE

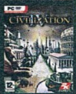
- STAR WARS: KOTOR 2
- GTA SAN ANDREAS
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Az EA a szokásoknak megfelelően igen ütős zenei anyagot pakolt az új Need for Speed alá, a San Andreas mindent kisajtolt a hip-hop, rap, és egyéb gettószerte népszerű műfajokból, amit csak lehetett – mégsem lehettek komoly esélyesek a dobogó legfelső fokára. Egyszerűen azért, mert John Williams az Isten (legalábbis én az Úr helyében nem sértődnék meg az összehasonlításon), és amit az ő halhatatlan dallamai (megszokott, és újrakevert formában egyaránt) hozzátesznek a KOTOR 2 amúgy is remek hangulatához, azt egyszerűen képtelenség felülmúlni.

A tavalyi, szerepjátékos kínálat szempontjából hihetetlenül siralmas évhez képest (akkor e kategóriában nem adtunk ki díjat) idén minden RPG-kedvelő fellélegezhetett, mert remek programok érkeztek ebben a stílusban is. Klasszikus fantasyben a Dungeon Siege 2 aratott, sci-fiben a megint tökéletes Star Wars hangulatot hozó, ám sztorijában elődjét el nem érő KOTOR 2, az „egyéb" kategóriában pedig a második Freedom Force volt a legjobb. Azonban minket a Fable nyűgözött le leginkább, amely PC-n sokkal jobb lett, mint amilyen egy éve Xboxon volt: a grafika rengeteget fejlődött, és mintha az irányítást is jobban eltalálták volna, mint anno konzolon. A játék legfőbb erénye azonban a csodálatos, vidám hangulata volt, no meg a cselekedeteinkre reagáló nagyszerű AI. Akit nem fogott meg ez a csodálatos világ, az persze fanyaloghatott az akár tíz óra alá is vihető játékidőn, vagy a viszonylag egyszerű (ám annál okosabb!) fejlődési rendszeren, de minket teljesen lehengerelt a játék!

Az év egyik legkedveltebb hőse egy névtelen, sosem beszélő figura lett

GRATH 2005 TOP 5

	WORLD OF WARCRAFT VIVENDI UNIVERSAL. BLIZZARD. PC GURU 05.03 **97%**
	**CIVILIZATION 4** 2K GAMES. FIRAXIS. PC GURU 05.13 **94%**
	FABLE MICROSOFT. LIONHEAD. PC GURU 05.11 **98%**
	THE MOVIES ACTIVISION. LIONHEAD. PC GURU 05.13 **90%**
	SW KOTOR 2 LUCASARTS. OBSIDIAN. PC GURU 05.02 **93%**

A LEGJOBB MAGYAR FEJLESZTÉSŰ JÁTÉK

PANZERS : PHASE 2

Mert akkor is jó esélye lett volna erre a címre, ha nem egyedül indul ebben a kategóriában - sebaj, 2006-ban sokkal nagyobb lesz itt a verseny.

AZ ÉV KIADÓJA

UBISOFT

Mert nem elég, hogy olyan nagyszerű játékokkal jelentkeztek, mint az új Splinter Cell, a Persia 3, a King Kong vagy a két Brothers in Arms, kétszer is meghívtak minket Párizsba, hogy megnézzük a Splinter Cell 4-et és a Heroes 5-öt.

AZ ÉV FEJLESZTŐJE

LIONHEAD

Mert mindhárom idei játékuk az év legjobbjai között volt - most viszont nehéz lesz az újabb sokéves várakozás...

2005 LEGJOBB MEGLEPETÉSE

- A LIONHEAD-TRILÓGIA
- LEGO STAR WARS
- FAHRENHEIT
- QUAKE IV

Molyneux atyánk három hónap alatt három PC-s játékkal állt elő (a legutóbbi trióhoz – Theme Hospital, Dungeon Keeper, Black & White – nyolc évre volt szüksége), ez pedig annyira hihetetlen volt, hogy az Év Whiskeyje is megszületett belőle (kedves nagykorú olvasóink, siessetek, ha kóstolót akartok, mert Chris már nagyon kerülgeti az üveget!). A Lionhead-csoda elhomályosította a szinte a semmiből előugrott kalandjáték-forradalmár Fahrenheitet, az elsőre bugyuta gyermekjátéknak tűnő, mégis igen kellemes LEGO Star Warst, és a Quake 4-et is (amivel kapcsolatban főként az a meglepetés, hogy valami rejtélyes okból kifolyólag a világ összes újságírója gyűlöli rajtunk kívül).

Valószínűleg sosem fogjuk megérteni, hogy rajtunk kívül miért utálja mindenki a Q4-et...

A LEGJOBB JÁTÉK DÍJ NÉLKÜL

GTA SAN ANDREAS

Mert sok elismerésről alig-alig csúszott le, és mégsem hagyhattuk elismerés nélkül.

A LEGVICCESEBB JÁTÉK

PSYCHONAUTS

Mert Raz kalandjai során háromszor csaknem halálra röhögtük magunkat, és megszámlálhatatlan alkalommal a holdig hallatszott a kacajunk.

A LEGBUNKÓBB JÁTÉK

SWAT 4

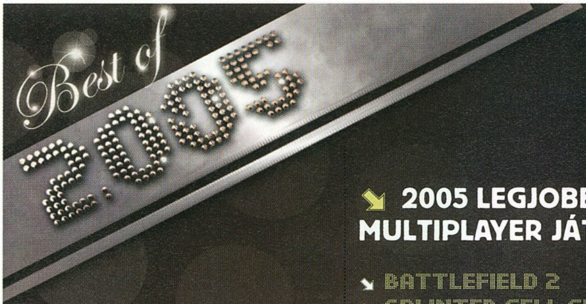
Mert a legutóbbi patch óta folyamatosan tölti le a netről a reklámokat, így minden plakáton más hirdetést kell bámulnunk.

2005 CSALÓDÁSA

- DRIV3R
- ADVENT RISING
- AGE OF EMPIRES 3
- THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Aok jó mellett sajnos kijutott a rosszból is. Az ígéretes, ám végül bugokkal, irányítási problémákkal teli Advent Rising a Majesco hatalmas buktája lett, magával sodorva a fergeteges Psychonautsot is. Ugyancsak csalódtunk az új Settlersben, és kicsit az Age of Empires 3-ban is. Míg előbbi a sorozatra jellemző összes báját elvesztette, addig utóbbi képtelen volt forradalmat hozni az RTS-ek világába... márpedig egy Age of-tól azt vártuk. Az Arany Málna díjat végül a rengeteg programhiba és a külső nézetes akciórészek harmatgyenge megvalósítása miatt a DRIV3R kapta – reméljük, az idén megjelenő folytatás jobban sikerül majd elődjénél, mert ha nem, lehet, hogy magával rántja a süllyesztőbe a játék kiadóját, a patinás Atarit.

Best of 2005



2005 LEGJOBB FILM- VAGY KÖNYV ADAPTÁCIÓJA

- STAR WARS KOTOR 2
- STAR WARS REPUBLIC COMMANDO
- KING KONG
- D&D DRAGONSHARD

Elméletileg a biztos siker egyik titka lehet, ha játékunkat egy ismert film vagy könyv alapján készítjük el – hiszen ha csak a rajongók fele megveszi, már nyereséges leszek. A valóságban persze ez nem így működik, a licencelt játékok sokáig az „ótvar szemét" kategóriába tartoztak, talán csak a Star Wars világát leszámítva. Idén is ez volt a helyzet, a Republic Commando egy igen izgalmas és látványos játék volt, a KOTOR 2 pedig alig volt gyengébb, mint a zseniális első rész; ha csak pár hónappal többet kapnak a fejlesztők, sokkal több díjjal árasztottuk volna el – itt viszont megérdemelten nyert. A Dragonshard az utóbbi évek legjobb D&D-játéka volt, igazán kár, hogy nem próbálták ki többen ezt az újításokkal teli stratégiai játékot. A King Kongról ugyan a film megtekintése után már tudjuk, hogy a játék nagy része a fejlesztők fejében született meg, ám így még nagyszerűbb, hogy milyen csodás, akciódús játékot tudtak megalkotni.

2005 LEGJOBB MULTIPLAYER JÁTÉKA

- BATTLEFIELD 2
- SPLINTER CELL CHAOS THEORY
- PRO EVOLUTION SOCCER 5
- CIVILIZATION IV

A legjobb többszereplős játék díjának odaítélésekor a sportjátékokhoz hasonlóan kénytelenek voltunk megosztott első helyezettet hirdetni. A Splinter Cell Chaos Theory képes volt felülmúlni nagy kedvencünket, a Pandora Tomorrow-t is. A siker kulcsát az idén bevezetett kooperatív játékmód jelentette, amiről a megjelenést követően Grath és Sasa képtelen volt leszakadni. Ugyanígy járt Chris is, csak ő nem a Splinter harmadik, hanem a Battlefield második részével. A káprázatos grafikájú csapatorientált játék nem csak szépre, hanem jóra is sikeredett, így megérdemelten állt fel a Splinter Cell mellé a dobogó legfelső fokára. A két játék mellett azonban nem feledkezhetünk meg a Pro Evo 5-ről és a Civilization IV-ről sem. Míg előbbivel Grath és Sasa játszott hónapokon keresztül koopban, addig utóbit Flatline gyűri a mai napig a neten éjszakánként.

Végül szegény King Kong is díjak nélkül maradt, noha jelölésekből nem volt hiány

A LEGHOSSZABB JÁTÉKCÍM

- PETER JACKSON'S KING KONG: THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Mert a Star Wars Knights of the Old Republic 2: Sith Lords és a Star Wars Galaxies Episode 3: The Rage of the Wookies is rövidebb pár betűvel.

A LEGTRÁGÁRABB

- GTA SAN ANDREAS

Mert csak, b@zmeg!

A LEGJOBB ÚJ KARAKTER

- RAZ

Mert a Psychonauts pszicho-cserkésze remek figura volt, aki igazán megérdemelné, hogy egy sikeres folytatásban is szerepelhessen

A LEGINNOVATÍVABB JÁTÉKOK

- THE MOVIES
- FAHRENHEIT

Mert az első bebizonyította, hogy filmet rendezni nem is nehéz dolog, utóbbi pedig akciórészek nélkül tette akciódússá a kalandjátékokat.

AZ ÉV BUKÁSA

- THE MATRIX ONLINE

Mert hiába a reklámkampány, az újító megoldások, 50 ezer játékost sem sikerült rávenni az előfizetésre.

A LEGJOBB PÁLYA

- BLACKWING LAIR

Mert ez a World of Warcraft legtrükkösebb, legnagyobb odafigyelést igénylő labirintusa

AZ ÉV BEJELENTÉSE

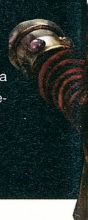
- SPORE

Mert ez lehet 2006 legsikeresebb, és minden idők leginnovatívabb játéka.

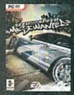
FUTÓSZALAG KÜLÖNDÍJ

- GEARBOX

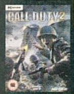
Mert mindössze hét hónap telt el a Brothers in Arms első és második részének megjelenése között.



OLVASÓI TOP 10



NFS MOST WANTED
ELECTRONIC ARTS.
EA CANADA.
PC GURU 05.13 **94%**



CALL OF DUTY 2
ACTIVISION.
INFINITY WARD.
PC GURU 05.13 **90%**

GTA SAN ANDREAS
TAKE TWO.
ROCKSTAR NORTH.
PC GURU 05.07 **95%**

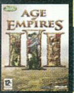
F.E.A.R.
VIVENDI UNIVERSAL.
MONOLITH.
PC GURU 05.12 **93%**

SW KOTOR 2
LUCASARTS.
OBSIDIAN.
PC GURU 05.02 **93%**

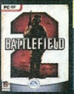
PRINCE OF PERSIA: TT
UBISOFT.
UBISOFT MONTREAL.
PC GURU 06.01 **88%**

FABLE
MICROSOFT.
LIONHEAD.
PC GURU 05.11 **98%**

SPLINTER CELL C.T.
UBISOFT.
UBISOFT MONTREAL.
PC GURU 05.04 **98%**



AGE OF EMPIRES 3
MICROSOFT.
ENSEMBLE.
PC GURU 05.12 **89%**



BATTLEFIELD 2
ELECTRONIC ARTS.
DICE.
PC GURU 05.08 **98%**

2005 KARÁCSONYI AJÁNDÉKA

- THUNDERFURY BLESSED BLADE OF THE WINDSEEKER

A World of Warcraft jelenlegi legritkább, legnehezebben megszerezhető és talán legerősebb fegyvere éppen karácsony első napján, valamikor hajnalban került Chris kezébe – a szerverünkön, Horda oldalon elsőként.

A LEGJOBB JÁTÉKTÖRTÉNET

- WORLD OF WARCRAFT
- GTA SAN ANDREAS
- PSYCHONAUTS
- STAR WARS KOTOR 2

Valószínűleg sokan felhorkantak a WoW újabb díja láttán, mi azonban meg tudjuk magyarázni választásunkat. A San Andreasban is voltak jól kitalált karakterek, a Psychonauts őrült világa is sok örömet szerzett, és a Sith Lordsban is remek történet szolgált háttérként, ám mindegyikkel akadtak kisebb-nagyobb hibák. Az új GTA lényegében az előző részek elemeit szolgálta fel kissé megvariálva, a Psychonautsban inkább a hangulat, a poénok és az egyes pályák külön kis debil történetei voltak magukkal ragadók, mintsem a teljes sztori, a KOTOR 2-nek meg az tett be, hogy a végjátékot iszonyatosan összecsapták, fél órányi dialógust kivágva a befejezésből. A WoW azonban minden egyes küldetésével tovább gazdagította a Warcraft-univerzum legendáit; még a gyűjtögetős küldetéseket is sikerült érdekfeszítő köntösbe burkolnia a Blizzardnak! Nem is beszélve a kontinenseken átívelő, epikus történetszálakról, mint amilyen a kentaur törzsek belharcairól vagy éppen a Skarlát Testvériségről szóló küldetés-sorozat volt, esetleg a Blackwing Lair hátteréül szolgáló sztori Lord Victor Nefarius mesterkedéseiről…

A LEGJOBB JÁTÉK AMIVEL SENKI SEM JÁTSZOTT

- PSYCHONAUTS
- DARWINIA
- FREEDOM FORCE VS THIRD REICH

Nem valószínű, hogy a kiadókörülnek, hogy ebben a kategóriában indítjuk portékáikat, de hát valamivel csak kell jutalmaznunk a nem túl sikeres, ám ettől függetlenül remek játékokat is. A Darwinia, ez a csak Steamen elérhető, fura kinézetű, ám remek játékmenettel bíró különös RTS, valószínűleg pont egyedi látványvilága miatt csak kevés ember figyelmét keltette fel, a Freedom Force második része pedig számunkra teljesen érthetetlenül ugyanúgy bukta volt, mint az első rész. Ezeknél is megdöbbentőbb azonban, hogy a Psychonauts, ez a zseniális platformjáték elbukott. Valószínűleg itt is az egyedi látványvilág és a sötét humor lehetett a hibás: hiába tolt alá milliós reklámot az – azóta csődbe is jutott – kiadó, hiába rajongott érte minden újság, a vásárlók nem haraptak rá.

The Godfather® THE GAME

fejlesztő > ea redwood shores
kiadó > electronic arts
web > www.ea.com/official/godfather/godfather/us

írta · Grath

Egészen hihetetlen, hogy az EA milyen szintű titoktartás mellett dolgozik a Godfatheren, minden idők egyik legjobb filmjének játékverzióján. A bejelentést, majd a nagyszerű E3-as bemutatót követően szinte semmilyen információ nem szivárgott ki a fejlesztőktől – ha csak az nem, hogy nem tudják tartani a 2005 végére ígért megjelenési dátumot. Éppen ezért volt meglepő, amikor egyszer csak egy játszható verzió landolt az asztalomon (igaz, nem PC-s, hanem xboxos), amire hatalmas lendülettel vetettem rá magam – igencsak kíváncsi voltam, hogy az EA tudja-e hozni a filmek hangulatát, színvonalát; és hogy felül tudják-e múlni a Grand Theft Autókat.

Amikor a fekete képernyőn felcsendültek Nino Rota feledhetetlen és hátborzongató dallamai, majd megszólalt Marlon Brando hangján Don Vito Corleone, már tudtam, hogy elvesztem – ilyen kezdettel rossz nem sülhet ki a játékból! Ez persze teljesen szubjektív megállapítás, ha valaki nem látta a filmeket (van ilyen elvetemült?), az biztos nem reagál így az első pillanatokban, ám a tény tény marad: én már itt beleszerettem a játékba.

Szerencsére a folytatás is hasonlóan hangulatos volt: a nyitójelenetben leendő karakterünket apró lurkóként látjuk viszont, mégpedig élete legszörnyűbb epizódjában. Apánkat, Don Corleone hű emberét megölik egy rivális család, a Barzinik emberei – ráadásul pont olyan kegyetlenül, ahogy azt el is várnánk a Keresztapától. Bármiféle könyörület nélkül brutálisan szitává lövik az öreget, majd lelépnek.

A következő jelenettel vagy 15 évet ugrunk az időben: a film nyitójelenetében, vagyis Corleone lányának esküvőjén járunk. Anyánkat látjuk Vito Corleonénak könyörögni; azt kéri, hogy mentsen meg minket, mivel rossz társaságba kerültünk. Mivel egy szicíliai nem utasíthat el kérést a lánya esküvőjének napján, természetesen a Don is kegyes: legjobb (kivégző)emberét, Luca Brasit küldi el értünk.

Ő pont jókor talál meg minket, és kegyetlenül bezúz pár fejet, hogy mi megúszhassunk egy lincselést. Innentől kezdve ő lesz a mentorunk, többek között tőle kapjuk első pisztolyunkat is, és ő vezet be minket a Corleone családba. Eleinte persze semmi rangunk nincs, senki nem tisztel minket, így aztán csak az aljamunka jut ránk. Egy olasz lány amerikai megerőszakolóit kell helyretennünk, majd egy hentest kell meggyőznünk, hogy jobb neki, ha védelmi pénzt fizet a családnak.

Ezt követően alaposan beindulnak az események: Luca Brasit csapdába csalják és kivégzik (ez a jelenet is ismerős lehet a filmből), majd amikor a szörnyű hírrel visszaérnénk a családhoz, még épp látjuk, ahogy a Dont legéppuskázzák. Ha már megakadályozni nem tudjuk a dolgot, legalább a kórházba szállításában segédkezhetünk: nekünk kell vezetni az autót, amely a mentőt követi és amelyben Fredo, a Don tutyimutyi (és később nagyon csúnya véget érő) fia utazik.

Innen már csak akkor tudnám elhibázni, ha Piroska túl sokat ficánkol

TAPASZTALATOK

Ezt követően pedig… nincs tovább, ugyanis akárhányszor próbálkoztam, akármilyen módszerrel, egy programhiba miatt az istennek sem tudtam átjutni ezen a küldetésen. Sajnos az alfaverzió ennyit bírt, de még így is több volt, mint amire számítottam. Szaggatásban csak nagyon ritkán, sok füsteffekt jelenlétében volt részem, a legnagyobb bajom ezzel a verzióval tulajdonképpen az volt – már azon túl, hogy nem tudtam végigjátszani –, hogy feliratok nélkül nem értettem mindig az olasz akcentussal (vagy néha egyenesen olaszul!) beszélő karaktereket.

Szerencsére, ha azt nem is tudtam megnézni, hogy ezen túl hogy alakul az életünk, legalább arra rá voltam kényszerítve, hogy megnézzem a mellékküldetéseket (elvégre a játékot nem akartam abbahagyni). Ilyen téren a GTA messze többet kínál, mint a Godfather, de nekem az itt kipróbálható dolgok sokkal jobban bejöttek. Ugyan a teljesítményünket összegző menüben szerepel az is, hogy 109 – gondolom alaposan elrejtett – széfet fel lehet törni, nem ilyesmire van kényszerítve a játékos, ha mindent ki akar próbálni, amit a program kínál. Nincsenek taxis, rendőrös, pizzafutáros és ki tudja még milyen feladatok (ellenőriztem, loptam rendőrkocsit és taxit is!), ehelyett

„A GODFATHER MINDEN IDŐK LEGDRÁGÁBB JÁTÉKA, ELKÉSZÍTÉSE 40 MILLIÓ DOLLÁRNÁL IS TÖBBE KERÜL!"

The Godfather® THE GAME

tulajdonképpen csak egy dolgunk van: minél nagyobb befolyást kell szerezni New York öt kerülete felett. A ranglétra csúcsára egyrészt a tisztelet megszerzése, kikényszerítése vezet, másrészt pedig természetesen az ennek során megszerzett vagyon kihasználása.

VÉDELMI PÉNZ

A tisztelet és a vagyon megszerzésének legegyszerűbb módja a védelmi pénz beszedése. Lényegében arról van szó, hogy bármelyik boltba bemehetünk a városban, és megpróbálhatjuk a tulajt rávenni arra, hogy ne a többi családnak, hanem a Corleonéknak fizessen a védelemért. Ha egy egyszerű szabóról vagy édességboltról van szó, elég ha szétverünk egy-két polcot, vagy darabokra törjük a pénztárgépet, és a kocsonyaként remegő fickó általában már be is adja a derekát. Ha valami nagyobb, fontosabb helyről van szó, akkor viszont már keményebben kell fellépnünk, és adott esetben félholtra kell vernünk a tulajt, hogy rádöbbenjen, hogy mi is valójában az ő érdeke.

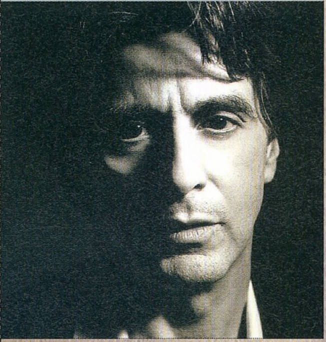
Ha nem fizettük le őket, a rendőrök hevesen reagálnak az ilyen leszámolásokra

Vannak kiemelt fontosságúként kezelt helyek is, egy ízben például hatalmas arroganciával odamentem a Barzinik területének közepén levő étterem tulajához, és a vendégekkel nem törődve közöltem vele, hogy vagy fizet, vagy öt perc múlva „véletlenül" felgyullad a kajálda. Sajnos, akiket én vendégeknek véltem, azok Barzini-verőlegények voltak, így aztán rövid úton géppuskasorozatok áldozatául estem. Egy másik esetben egy hotelbe törtem be, és nem elég, hogy már azért ki akartak penderíteni, mert kissé topis voltam, de itt is nagy hangon közöltem, hogy átveszem a hatalmat. Az iménti eseményekből okulva ezt pisztollyal a kezemben tettem meg, és az igazgató kiáltozására berohanó testőröket szépen le is lőttem. Már azt hittem, hogy ezzel minden elintéződött, ám ekkor a hotel hátsó termeiben működtetett illegális kaszinóból is kirohant pár felfegyverzett fickó, és kis híján hidegre tettek. Az öröm az ürömben az volt, hogy amikor itt győztem, nem csak a hotel lépett be a Corleone-csapatba, de a játéktérrel is nekünk tejelt (minél magasabb a rangunk, annál több a mi részünk). Ilyen hátsó ajtók, illegális helyek sok boltban találhatók; általában titkos raktárt vagy játéktermet rejtenek, de egy ízben egy bordélyházra is rá tudtam tenni a kezem. Egyszer egy bankba tévedtem be, ám mikor előhúztam a pisztolyom, még arra sem maradt időm, hogy a betanult „Ez itt egy bankrablás, csak semmi cicó, nálam van a slukker" szövegbe belekezdjek, olyan gyorsan szétkaptak az őrök. Gondolom a játék végére már lesz olyan felszerelésünk, annyi emberünk, hogy az ilyen erődszerű helyek felett is átvehessük az uralmat…

The Godfather® THE GAME

AL PACINO

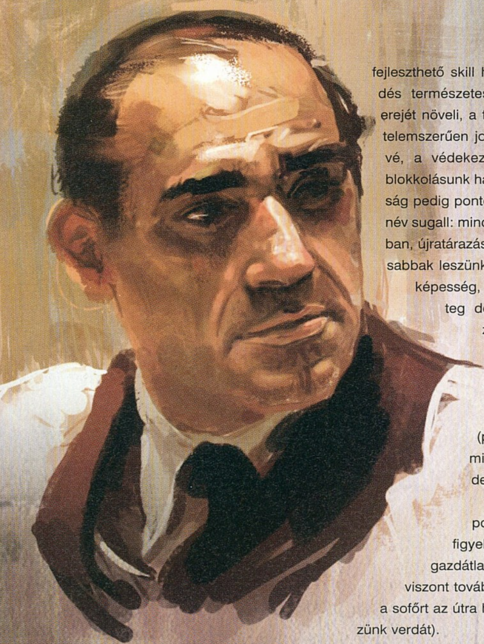
Bár szinte minden egykori szereplő részt vesz a játék elkészítésében (még a haldokló Marlon Brandóval is rögzítettek néhány jelenetet, de a színész betegsége miatt csak ezek egy részét hallhatjuk viszont, a többit egy hasonló hangú szinkronszínész biztosítja), Al Pacino mégis elzárkózott ez elől. No nem azért mert különösebb kifogása lenne a játék ellen, szerződésbeli kötelezettségei miatt nem szerepelhet itt. Ő ugyanis a főszereplője a Vivendi Scarface című programjának, és a cég ravaszul úgy állapodott meg vele, hogy más játékban két évig nem jelenhet meg.



Néha megesett, hogy túlságosan kemény kézzel bántam egy fickóval, és előbb elhullott, mint hogy megegyezhettünk volna a tarifában (minél tovább csapkodunk valakit, annál magasabb apanázst kényszeríthetünk ki belőle). Kíváncsi voltam, ilyenkor mi történik, de ezt is intelligensen kezelte a program: egy jó ideig bezár a bazár, és csak azt olvashatjuk az ajtaján, hogy „haláleset miatt zárva". Miután a helyiek túltették magukat a gyászon, ismét kinyit a hely, és mi újra próbálkozhatunk, remélhetőleg ezúttal taktikusabban. Így aztán kemény munkával össze lehet hozni, hogy az összes hely nekünk fizessen – ez szükséges ahhoz, hogy a legjobb befejezést lássuk a játék végén.

TISZTELET!

Azt már a bejelentéskor is hangsúlyozta az EA, hogy a játék gerincét a tisztelet képezi majd, de igazán senki nem tudta, hogy ezen egész pontosan mit is értenek. Íme a magyarázat: minden jelentős cselekedetünk bizonyos mennyiségű tisztelet-ponttal jutalmaz minket. Azért termé-



szetesen semmit nem kapunk, ha feltörünk egy kocsit, vagy elcsapunk egy szerencsétlen gyalogost, annál nagyobb azonban a jutalom, ha üzletek felett vesszük át az irányítást, vagy ha elpáholjuk egy rivális család néhány tagját. Ezekből a pontokból egy szakajtónyit összegyűjtve szintet léphetünk, ami alaphelyzetben egy képességponttal, és életerőnk növekedésével jár.

A képességpontok szabad elosztogatása nagyon jót tett RPG-kedvelő lelkemnek, főként azért, mert mind az öt, egyenként 12 szinten át fejleszthető skill hasznos volt. A verekedés természetesen a parasztlengőink erejét növeli, a tűzfegyver-használat értelemszerűen jobb célzást tesz lehetővé, a védekezés növeli életerőnket, blokkolásunk hatékonyságát, a gyorsaság pedig pontosan arra képes, amit a név sugall: minden tekintetben (a futásban, újratárazásban, vezetésben) gyorsabbak leszünk tőle. Az utolsó, ötödik képesség, az utcaismeret rengeteg dologra jó: csökkenti a zsaruk lelkesedését, olcsóbbá teszi a sikátorban vehető, nem teljesen legális cuccok (pl. dinamit) árát, és ami miatt mindenképpen érdemes rá figyelni: ha rátettünk legalább egy pontot, a rendőrök nem figyelnek fel ránk, ha egy gazdátlan kocsit elkötünk (arra viszont továbbra is háklisak, amikor a sofőrt az útra hajítva, „akciózva" szerzünk verdát).

Minél magasabb a tisztelet-szintünk, annál magasabbra lehet fejleszteni a képességeinket; így aztán elméletileg végig lehet játszani másodlagos küldetések, zsarolások nélkül is a játékot – ám mivel ezek nélkül nem tudunk fejlődni, a végére elképesztően megnehezedik a helyzetünk.

AZ ÖT CSALÁD

New York öt kerületre (Little Italy, Brooklyn, New Jersey, Midtown, Hell's Kitchen) van osztva, ami nagyjából az öt család befolyási körzeteit jelenti. (A játéktér egyébként rögtön bejárható, nincsenek lezárt részek, mint a GTA-kban.) Természetesen tevékenykedésünkkel előbb-utóbb felzaklatjuk a többieket, így kialakulhatnak olyan városrészek, ahová belépve egyszerre húszan veszik elő a fegyvereiket, és azon versenyeznek, ki tudja jobban szétlőni a májunkat. Otthon minden másként alakul: az emberek előre köszönnek, néha egy kis ajándékkal kedveskednek, és a boltosokat sem nehéz meggyőzni arról, hogy nálunk jó helyen lesz a pénzük.

Ugyan kipróbálni sajnos nem tudtam, de a végjátékban egész bandaháborúkat is kirobbanthatunk. Ehhez fel kell fedeznünk a rivális bandák

BIZTOS NEM TUDTAD!

- Az első film producerei mindenáron Robert Redfordot akarták Michael Corleone szerepére, csak Coppola tartott ki az akkor még teljesen ismeretlen Al Pacino mellett. Végül a szűkös pénzügyi keretek miatt maradtak az olcsóbb színésznél.
- Az első és a második rész is elnyerte a legjobb filmnek járó Oscart, ezt a teljesítmény egyetlen más filmsorozat sem tudta megismételni.
- Az első rész három évig birtokolta a minden idők legsikeresebb filmje címet, csak a Cápa tudta lelökni a bevételi toplista éléről.
- Az első részben megjelenő levágott lófej miatt az állatvédők be akarták tiltatni a filmet, mert nem hitték el, hogy azt egy kutyakaját gyártó cégtől kölcsönözte a stáb.
- Az igazi amerikai maffiában a film hatására lett szokássá, hogy a don iránti tiszteletet a gyűrűje megcsókolásával kell kifejezni.
- A népszerű HBO-sorozat, a Maffiózók egyik vidám része a Keresztapa DVD-k hamisítása körül játszódik, és a sorozatban amúgy is sűrűn utalnak a filmekre.
- Szaddam Husszein kedvenc filmje a Keresztapa első része...

SCARFACE

Egy másik bűnöző-klasszikus is megkapja a játékverzióját, mégpedig a Pacino elképesztő alakításától világhíressé vált Sebhelyesarcú. Ez is egy GTA-szerű játék lesz, időlassítással, ám a filmtől idegen módon drogfogyasztás nélkül.

A LEGJOBB PILLANATOK:

1. FRANCIS MEGMENT;SE:

A legizgalmasabb jelenet a Don lelövésekor kitörő tűzpárbaj volt. Luca Brasi kivégzése után a Keresztapa egyik emberével találkozunk, és a merényletet nem is tudjuk megakadályozni. Ellenben lelőtt barátunk húgát meg tudjuk menteni, feltéve, ha sikerül szétlőni az őt túszul tartó fickó fejét.

2. AZ ÖKÖLPÁRBAJOK:

Az Xbox-kontroller két analóg karjával remekül lehetett verekedni, és nem csak horgokkal és egyenesekkel küzdhettünk, de ellenfelünket megragadva odacsapkodhattuk bármelyik tereptárgyhoz, vagy akár odalódíthattuk egy közelgő teherautó elé.

3. A FILM JELENETEI:

Igen kíváncsi voltam, hogyan oldják meg az új sztori, és a jól ismert történet összekeverését. Nos, rengeteg fontos jelenetet átélhetünk (az esküvőt, Luca halálát, a Don lelövését stb.), de mindig úgy, hogy beavatkozni nem tudunk, csak a filmben nem látott további eseményekbe avatkozhatunk bele.

Az Xbox 360-verzió egészen elképesztő grafikával rendelkezik, ott így néz ki a Keresztapa

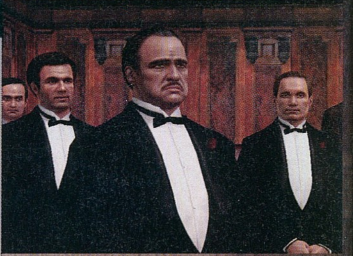
„BÁR IDÉN NEM LESZ ÚJ GTA-T, A RAJONGÓK ERRE A KERESZTAPA MIATT TALÁN NEM IS FIGYELNEK FEL"

tőhadiszállásait, fel kell számolnunk az utánpótlási vonalaikat, aztán megindulhat a nyíltsisakos harc.

Az öt család mellett még egy társasággal kell számolnunk: a zsarukkal. Szerencsére ők nem azok a bátor, megvesztegethetetlen igazság-bajnokok, mint mai megfelelőik, így őket még le lehet fizetni. Ha egy egyenruhás fickó udvariasan kérdezősködni kezd, hogy mégis miért verjük olyan nagy lelkesedéssel a derék hentes fejét a betonba, csak átadunk neki száz-kétszáz dollárt, és máris eszébe jut, hogy neki tulajdonképpen máshol van dolga. Ha valahol komolyabb akciókba akarunk kezdeni, nem árt előkészíteni a terepet, még pedig a rendőrparancsnok megkenésével. Neki persze vaskosabb borítékot kell odacsúsztatnunk, de megéri, hiszen a napiparancsban ilyenkor szerepel, hogy szerény személyünket csak végső esetben szabad zargatni. Azt nyilván így sem fogjuk megúszni, ha gépfegyverrel lekaszálunk fél tucat járókelőt, aztán nekiállunk molotov-koktélokat hajigálni egy étterembe – de a csöndesebb melókat azért akadályoztatás nélkül végezhetjük.

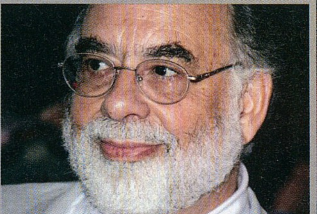
TISZTA GTA

A Godfatherben rengeteg olyan részlet van, amit a fejlesztők a Grand Theft Autókból vettek át, ilyen például az otthonunk kezelése. Csak itt lehet menteni, mindig van egy autó mellette, és általában innen indulnak kalandjaink. Összesen egyébként 25 ilyen otthont vehetünk meg (baromi drágák, úgyhogy ezekhez tényleg az kell, hogy egész városrészek tejel-



COPPOLA GYŰLÖLI?

Francis Ford Coppola, a Keresztapa-filmek rendezője az Electronic Arts első sajtóközleménye szerint ugyan időhiány miatt nem tudott részt venni a játék elkészítésében, ám minden más segítséget (fel nem használt filmrészletek, milliónyi kép a díszletekről, kosztümökről, különféle jegyzetek) megadott a fejlesztőknek. Ehhez képest nemrég Coppola kijelentette, hogy ő semmit nem tudott a játékról, ám valahogy szerzett egy kipróbálható verziót, és nagyon nem tetszett neki, amit látott. „Semmi közöm nincs a játékhoz, sosem kérdezték meg a véleményemet; szerintem rosszra használják a film örökségét." Nem igazán tudjuk, kinek van igaza, mert az meglehetősen elképzelhetetlen, hogy az EA sajtóközleményekben, interjúkban következetesen hazudott volna; viszont azt sem értjük, hogy Coppola miért tagadná le a dolgot…



Némely boltos már egy fegyver látványától összecsinálja magát, azt néha nem is kell használnunk.

jenek nekünk minden héten), így a játék végére mindig egy biztonságos hely közelében leszünk.

Szintén GTA-vonás, hogy amennyiben elhalálozhatnánk, feleannyi pénzzel, néhány fegyverrel soványabban a kórház előtt térünk magunkhoz, és kezdhetjük újra a tragikusan végződött küldetéseket. Az is ismerős volt, hogy körözési szintünket a játék egy-öt jelvénnyel jelezte ki – bár hogy mi történik a legdurvább szinten, azt nem tudtam kideríteni, mert mire elértem volna, már rég kinyírtak. Ilyen szempontból a játék realisztikusabb, mint a GTA: ha előrántjuk fegyverünket a nyílt utcán, valaki biztosan rendőrt hív, az agresszívabb elemek pedig önbíráskodásba kezdenek. Az élet amúgy rajtunk kívül is zajlik, egy alkalommal például iszonyatos szirénázás-fegyverropogás zaját hallottam, el is csodálkoztam rajta, hogy vajon miért kergetnek, de kiderült, hogy egy Barzini-autót üldözött három rendőrkocsi. Egy másik alkalommal Corleone-legények kérték a segítségemet néhány túlbuzgó rendőr lelohasztásában – ezek a kis közjátékok remekül feldobták a játékot!

Ahogy a világ, úgy az autóvezetés is realisztikusabb, mint a GTA-ban, itt nem fogunk óriásiakat repülni egy ütközés után, és úgy egyáltalán: sokkal irányíthatóbbak voltak a járművek. Ebben persze közrejátszik, hogy '45-ben lassabbak voltak az autók, és a Mafia hiperrealisztikus szintjét – szerencsére – nem is éri el a dolog. Lényeg a lényeg: élvezetes volt az autóvezetés. Nagyon örültem neki, hogy itt a boltok, épületek nincsenek töltőképernyővel elválasztva a világtól. Ez nem csak abból a szempontból jó, hogy így nem kell minden alkalommal várnunk kicsit, amikor belépünk valahová, de azért is, mert e nélkül rengeteg igen látványos jelenet nem lenne átélhető. Ilyen, amikor például a támadók beszorítanak minket az utcáról egy boltba, vagy amikor épp fordítva, nekünk kell megrohamoznunk egy éttermet: belövünk pár üvegtáblát, a bárpulthoz hajítunk egy dinamitot, leszedjük a két menekülni próbáló fegyverest, majd szépen, taktikusan megtisztítjuk az épületet.

VÁROSNÉZÉS

Ahhoz képest, hogy Xboxon láttam, a Godfather igen szép volt, megkockáztatom, hogy egyike a legszebb Xbox-játékoknak. Az (xboxos) GTA-knál például sokkal jobban nézett ki: a karakterek nagyságrendekkel kidolgozottabbak (mindenkit fel lehet ismerni a filmből), a város pedig sokkal változatosabb, valósághűbb, mint amilyen Liberty vagy Vice City, esetleg San Andreas volt. Igaz, itt talán nem olyan monumentális a játéktér (úgy saccra az itteni New York kicsivel nagyobb csak, mint a San

KERESZTAPA MÁSKÉPP!

Bár a filmek elképesztő sikert arattak, és nagy hatással voltak a moziba járókra, mégsem dolgozták fel túl sokan. Ennek valószínűleg a témája és brutalitása volt az oka, bár az még így is érthetetlen, hogy senki nem kalapált össze egyetlen C64-es verziót sem belőle. Az egyetlen játékverzió 1992-ben, a harmadik filmmel együtt jelent meg a U.S. Gold gondozásában (egy ember fejlesztette…), és a korhoz méltóan egy balról jobbra haladós lövöldözős játék volt, kiegészítve néhány reflex-minijátékkal. Nem aratott nagy sikert, mindhárom verzió (PC, Amiga, Atari ST) jó nagyot bukott. Ezen kívül csak egy társasjáték-feldolgozást találtunk, amelynek érdekessége, hogy műanyag hegedűtokban árulták (egyébként állítólag a Go és a Monopoly keveréke, amit így látatlanban nem nagyon tudunk elképzelni…).

The Godfather
THE GAME

The Godfather THE GAME

Andreas első városa), nem lehet kimenni a vidékre, cserébe viszont sokkal mozgalmasabb a világ, több dologba tudunk beleszólni. Az öt kerület teljesen eltérő világokat jelent, a belvárosban a felhőkarcolók dominálnak, míg Jerseyben alacsony házakat és teherautókat láthatunk tömegesen.

A karakterek arcvonásai annyira jók, hogy tényleg megérdemelnek még egy külön említést. Külön igaz ez derék hősünkre, akinek arcvonásait, testfelépítését szabadon állíthatjuk egy minden eddiginél részletesebb szerkesztőprogrammal. Ezt a Tiger Woods golfprogramból vették át, de egyrészt kibővítették (főleg a ruhákat illetően), másrészt kicsit korlátozták, hiszen itt csak férfit, sőt csak olasz származású férfit alakíthatunk. Borzasztó mennyiségű csúszkán állíthatjuk be, hogy hősünk milyen legyen, olyan extrákkal együtt, mint az anyajegyek száma és mérete, vagy éppen az, hogy mennyire legyen feltűrve az ingünk ujja.

Mivel az EA eddig nem adott ki egyetlen PC-s képet sem a játékból, nem tudjuk, hogy az a verzió hogyan fog kinézni. Ám ha a cég más multiplatform játékaiból indulunk ki, sokkal látványosabb lesz, mint az xboxos, vagyis az itt látható változat. Sajnos az Xbox 360-as változat szintjét biztosan nem fogja elérni (néhány képet ebből is mutatunk, fel fogod ismerni a különbséget...), hiszen azt – pont a sokkal több munka miatt – még tovább kellett halasztani.

Kicsit féltem a Godfathertől, hiszen eddig egyetlen GTA-ra sem tudtam teljesen rácuppanni, valahogy a hangulatuk sosem kapott el, az óriási, de nekem kissé üres világ meg nem vonzott. Szerencsére itt mindkét dolog rendben van: a hangulat tökéletes, a játéktér pedig mozgalmasabb. El tudom képzelni, hogy egy GTA-fanatikusnak, aki minden részt 100%-ig teljesített, és még akkor sem unta meg, kicsit kevés lesz, amit ez a játék nyújt; azt viszont nem hiszem, hogy lesz olyan ember, akit ne ragadna magával a Keresztapa. A megjelenés még a rejtegetett PC-s verzió esetében is március legvégén várható. Állítólag 200 ember állása múlik rajta, hogy a játék végül sikeres lesz-e; szerintem megnyugodhatnak, a Godfather a belefeccölt több tízmillió dollár (!) és háromévnyi fejlesztési idő következtében nagyszerűnek ígérkezik.

A BOLTOSOK MEGGYŐZÉSE:

1. Zsarolás

Viszonylag kevesen vannak, akiket néhány szép szóval meg tudunk győzni, de így legalább felmérhetjük, hogy mennyire elszántak.

2. Testi erőszak és rongálás

Néhány jobbegyenes, esetleg egy rövidke fojtogatás általában eléri a célját. Ha nem, a berendezés szétverése is segíthet.

3. Lőfegyverrel való visszaélés

Ha minden kötél szakad, elővehetjük pisztolyunkat, hiszen egy térd- vagy vállövés még a legszívósabb arcokat is meggyőzi igazunkról.

4. Megegyezés

Ha sikerült meggyőzni a klienst, már csak az árban kell megegyezni – csak vigyázzunk, hogy alkudozás közben el ne halálozzon tárgyalópartnerünk.

A művésznő nagy rajongójaként kissé nehezen viseljük a kritikus megjegyzéseket

+ Grafikájában, hangulatában, történetében köröket ver a GTA-kra.

– A kurtán-furcsán véget érő verziónk alapján nem tudtuk meg, hogy milyen hosszú lesz a végleges játék.

Összességében:

A Don elégedett lehet, az EA jó munkát végzett!

Várható értékelés:

pcg bétateszt 92-95%

MAGYARORSZÁG EGYETLEN
PlayStation
100% FÜGGETLEN
MAGAZINJA
METAL GEAR SOLID 4 10. OLDAL
PC GURU különszám 2005.II Ára: 1299 Ft
PLAY!
Az egyetlen PlayStation magazin
PS2 PS3 PSP
TESZT
GTA
LIBERTY CITY STORIES
62. OLDAL
TESZT
JAK
26. OLDAL
DVD MELLÉKLETTEL
PLAY!
2005.01
optimal
FINAL FANTASY
KABOOM
FEBRUÁRBAN AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL A PLAY MAGAZIN LEGÚJABB SZÁMA!
HA LEMARADTÁL VOLNA AZ ELSŐRŐL MEGRENDELHETED E-MAILBEN A terjesztes@vogelburda.hu CÍMEN VAGY A 01 1 888 3421, 22 TELEFONSZÁMOKON!

írta · Hancu

CITY OF VILLAINS

fejlesztő › cryptic studios **kiadó** › ncsoft **web** › www.cityofvillains.com

A Cryptic Studios mindössze 30 fős legénysége az észak-kaliforniai Los Gatos városkájában dolgozik. A cég 2000-ben alakult, négy évig faragták bemutatkozó játékukat, a szuperhős-MMORPG City of Heroest (érdekesség, hogy eredetileg 2002 nyarára tervezték a megjelenést, amit éppen két évvel késtek le), amit most a sötét oldal bemutatásával bővítenek.

Ugyan mit érnének a hősök, ha nem lenne kitől megmenteni a világot újra és újra? Mit kezdene magával Pókember Octopus doki nélkül, Batman Joker nélkül, szuper lenne-e Superman Lex Luthor nélkül? Lássuk be, a szuperhősös történeteknek szüksége van szupergonoszokra, akik kellő kihívás elé állítják a jófiúkat, akiket igazán lehet utálni, esetleg néha félni is tőlük. A nagy sikerű és roppant egyedi szuperhősös MMORPG City of Heroesból pontosan ez hiányzott eddig – most azonban azok is rávethetik magukat a játékra, akik a Tom és Jerryben a macskának, a Mátrixban Smith ügynöknek, a Csillagok háborújában pedig a Birodalomnak drukkoltak!

KIS GONOSZHATÁROZÓ

Először is tisztázzuk, mi is ez a City of Villains! A hivatalos weboldal definíciója „standalone sequel", vagyis önálló folytatás, aminek nagyjából annyi értelme van, mint a napelemes zseblámpának (hiszen feltételezi a nem önálló folytatások létezését, olyanok meg ugye nincsenek). A kiadó talán abból indulhatott ki, hogy az MMORPG-piacon a folytatások rendre megbuknak (sem az Asherons Call 2, sem az EverQuest 2, sem Lineage 2 nem tudta megközelíteni az első részek előfizetői táborának méretét), a kiegészítő lemezek viszont szinte mindig sikeresek. A Villainsre így talán az a legtalálóbb meghatározás, hogy a City of Heroes ikertestvére: mindkét játék fut önállóan is, de együtt mutatják meg az igazi erejüket, hiszen ekkor találkozhatnak a Heroes képregényhősei a Villains címszereplőivel, a szupergonoszokkal. Az árcédula mindenesetre a teljes játékokét idézi – ellenben ha mindkét iker-játékkal rendelkezünk, az előfizetési díj nem duplázódik, marad a szokásos 15 dollár.

EVIL GENIUS

Mivel a játék az alapjait tekintve úgy hasonlít a City of Heroesra, mint egyik tojás a másikra, az elemi dolgokra most nem is térünk ki, csak a Villains újdonságaira koncentrálunk (aki meg ara kíváncsi, mik azok az enhancementek, inspirationök és Strike Force-ok, lapozza fel a tavalyi City of Heroes tesztünket).

CITY OF HEROES

A 2004-ben debütált szuperhősös MMORPG a stílus "light" irányzatához tartozik. A kezdeti időkben felhalmozott 180 ezres előfizetői tábora az utóbbi hónapokban 150 ezer alá csökkent, de a Villains jó eséllyel sok játékost visszacsábít a képregényhősök világába.

Kezdésként rögtön a megszokott legendás karakterszerkesztő fogad bennünket (no meg a kellemetlen meglepetés, hogy a Heroes szerverenkénti maximum 8 karakterét a Heroes/Villains kombó csupán 10-re emeli), ahol kiélhetjük minden szupergonosz-tervezői perverziónkat. Megkapunk minden klisét, amit valaha képregényrajzoló negatív figurára aggatott: koponyák, fémtüskék, vörösen izzó szemek, rothadó végtagok, bőrcuccok, szegecsek, láncok, torz pofák, démoni arcfestések – mintha csak valami különösen elvetemült death metal banda öltözőjében járnánk.

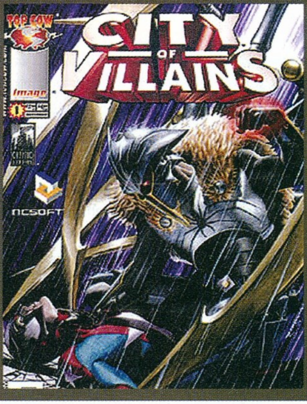
Leendő világleigázó szupergonoszunk a játékot jópofa módon a börtönben kezdi – a szökés játssza tulajdonképpen a tutorial szerepét. Ha kijutottunk, máris nekiállhatunk a Rogue Islands

Hm, úgy tűnik, hősközi konfliktusba keveredtünk a kék egyenruhás hullajelöltekkel

néven futó szigetvilág felfedezésének, és a küldetések legyűrésének... és itt máris belefuthatunk a játék első számú rákfenéjébe. A küldetések ugyanis rémesen laposak. A WoW megmutatta, hogy a menj ide, menj oda, ölj meg X szörnyből Y darabot sablonokból összeálló küldetéseket is lehet hangulatos, jó sztorikba csomagolni, de akár említhetném a GTA-sorozatot is, ahol szintén nagyjából ezekből a sémákból állnak össze a feladatok, mégis rosszfiúnak érzi magát az ember tőlük – itt viszont ez tökéletesen hiányzik. Talán azért, mert túl kézenfekvő a City of Heroeshoz méricskélni a Villains küldetéseit, és sokszor bizony nagyon kilóg a lóláb, hogy a „rabold el a jófiúk által őrzött tudóst" Villains-küldetést három szó és két textúra cseréjével generálták a „szabadítsd ki a rosszfiúk által fogva tartott tudóst" Heroes-misszióból. A küldetéseket egyébként brókernek nevezett figuráktól vehetjük fel a városokban, és a tapasztalati pont mellett hírhedtségi pontokat (Infamy) kapunk értük, ami egyfajta valutának számít a Villains világában.

KÉPREGÉNY → JÁTÉK → KÉPREGÉNY

Magas labda volt, és az NCSoft nem is hagyta ki: már a hetedik részénél tart a City of Heroes világában játszódó képregény-sorozat. A cityofheroes.com oldalról pdf formátumban ingyenesen letölthető, papír-formában az előfizetési díj mellé csapott 2 dollárért megvásárolható (sajnos csak tengerentúli játékosoknak) füzetek határozottan igényesek, alkotójuk az egykori X-Men- és Fantastic Four-rajzoló Mark Waid. A havonta megjelenő történetek természetesen ezentúl a hibrid City of Heroes/Villains világban játszódnak, ahogyan a tavaly októberben (a Villains amerikai premierjére időzítve) debütált első Heroes/Villains regény is, a két világ hősei közti örökös háborút felvázoló, a '30-as években játszódó Web of Arachnos.



TŰZOLTÓ LESZEL, S KATONA

A Villains öt karakterkasztot kínál szupergonosznövendékek számára, melyek nagyjából megfelelnek a Heroes kasztjainak. A Brute a hősök oldalán a Tanker párja: brutális közelharcos, jó védelemmel, magas sebzéssel. A Stalker (a Heroesban Scrapper) orgyilkos-szerű kaszt: nem bírja túl jól a gyűrődést, de az árnyékokban meglapulva, meglepetésből támadva rettenetes sebzést tud kiosztani. A Corruptor (a Blaster ikerpárja) távolsági támadásokban jeleskedik, és némileg a gyógyításhoz is ért, míg a Dominator (a Heroesban Controller) nevéhez méltó módon az ellenfél irányításában, rövid idejű kiiktatásában jeleskedik, így igen fontos részét képezi minden csapatnak. A Villains egyetlen igazán új karakterosztálya a Mastermind, ő némileg a Diablo 2 nekromantájára emlékeztet: a specializációjától függően zombi-, robot-, vagy ninja-zsoldosokat képes maga mellé idézni. A City of Heroeshoz hasonlóan itt is meg kell adnunk, mitől is váltunk szupergonosszá; a választott eredetünk (tudományos, mutáció, technológiai, mágikus vagy természetes) még egy kis specializálódási irányt határoz meg a kasztunkon belül.

Sajnos a fejlődés elég lassú ütemű, nem halmozza el a játékost sikerélménnyel: csupán két szintenként kapunk egy-egy új képességet, a repülés megszerzéséig pl. a 14. szintig kell küzdenünk. Mivel nincs túl sok képességünk, a fejlődés-tápolás (főleg ha egyedül küzdjük le a küldetéseket) hamar monotonná válik. Értem én, hogy nem akarnak nagyon hamar óriási hatalmat adni a játékos kezébe, de hogy 20. szinten összevissza két támadó képessége legyen az egyszeri Mastermindnak, az azért kicsit túlzás...

A kasztok egyelőre nem tűnnek igazán kiegyensúlyozottnak, a Brute picit túl erős, a Corruptor túl törékeny, ha pedig 3-4 Mastermind összeáll, az gyakorlatilag úthenger üzemmódot jelent: senki és semmi nem áll meg előttük. A magas szintű, csoportos hősök-gonoszok összecsapásokra, vagyis az igazi PvP-re pedig nem csak a hősök pillanatnyi nyomasztó fölénye vet árnyékot, de az is, hogy a gonoszok oldalán nincsen igazi gyógyító kaszt.

ERESZD EL A HAJAM

Minden online RPG igazi savát-borsát a magas szintű, csoportos PVE és PVP adja – vagyis az, amikor más játékosokkal összefogva küzdünk a játék legerősebb, AI-irányította ellenfelei, vagy a többi játékos ellen. A Villains leginkább utóbbi területen erősít bele – ami rá is fért az igencsak PvP-szegény City of Heroesra. Arra sajnos nincs lehetőség, hogy gonosz karaktereinkkel feldúljuk Paragon City békés utcáit, a játékos-játékos elleni küzdelem ennél sokkal szervezettebb formában zajlik. Játékosra rátámadni csakis a három kijelölt PvP zóna valamelyikében lehet; ezek

A taktikusan fetrengő hős hasizommal hárítja az 52-es nehéz harci bakanccsal érkező ellenséges csapást

a WoW battlegroundjaihoz, vagy a Guild Wars arénáihoz hasonló helyszínek, ahol előre lefektetett szabályok szerint megy naphosszat az adok-kapok.

Az első PvP zóna (ide már 15. szinten benézhetünk) Bloody Bay: itt a terepen lezuhant hat meteorból kell mintákat gyűjtenünk, majd azokat bevinni a bázisunkra, ahol az Ore Converter nevű gép összeilleszti őket – egy ilyen mutatványért rengeteg tapasztalati és Infamy pontot, valamint a harcban hasznos átmeneti tápokat kapunk. A Siren's Call sima csapat-deathmatch, ahol a minden egyes megölt ellenfélért járó Bounty pontokért vásárolhatunk tápokat – a csavar az benne, hogy minden újraéledésünknél kapunk egy extra fejvadász-célpontot az ellenfél csapatából: ha ezt a játékost kiiktatjuk, sokszoros Bounty pontot kapunk (természetesen mi is mindig rajta vagyunk egy ellenség hasonló listáján). A harmadik, és egyben legizgalmasabb PvP zóna a Warburg nevet viseli (semmi köze az egykori NDK-gyártmányú csodaautóhoz...). Itt az ellenséges játékosok bősz irtása közben rabságban sínylődő tudósokat kell kiszabadítanunk és elkísérnünk a bázisunkra; minden harmadik megmentett tudós után lehetőséget kapunk arra, hogy egy ormótlan rakéta segítségével az ellenségre atom-, biológiai-, vagy vegyi csapást mérjünk.

AZ ÉN HÁZAM, AZ ÉN VÁRAM

A City of Heroesban a csapatos kalandozásra csak az ötletszerűen összeállt Strike Force-ok adtak lehetőséget; most azonban tudunk nagyobb, tartósabb és szorosabb összefogást jelentő SuperGroupba is tömörülni – ez nagyjából a más MMORPG-kben megszokott klán fogalmát takarja. Ha SuperGroupba összeállva hajtunk végre küldetéseket, vagy PvP-zünk, a szokásos jutalmak mellé presztízs-pontokat kapunk, ezt pedig főhadiszállásunk felépítésére és felszerelésére költhetjük el. Ez a Sims házépítéséhez hasonló módon zajlik, és korrekt módon különféle csapdákkal, kórházzal, kincstárral, védművekkel szerelhetjük fel a várunkat. A játék legnagyobb hatalmú tárgyait (Items of Power a nevük, és általában valami egész csapatra kiható bónuszt adnak) is itt kell tárolnunk. A java azonban csak most jön: a többi klán megostromolhatja a bázisunkat (és fordítva: mi is elindulhatunk meghódítani a többi gonosz, vagy akár a szuperhősök főhadiszállását is), és siker esetén hadizsákmányként magával viheti az Items of Powerjeinket! A szabályok egyszerűek: az ostromra kijelölt időpontokat a védő határozza meg, a csata méretét (8, 16, vagy 32 játékos mindkét oldalon) a támadó; ha bizonyos időn belül sikerül lerombolniuk a bázisunk védelmét adó hat generátort, a támadók győztek (nekik egyébként Infamy, illetve Influence pontokat kell fizetniük az invázió megkezdéséért), ha nem, megúsztuk a balhét. A kiegyensúlyozatlanságok, és a legyőzhetetlen klánok kialakulásának megakadályozására szolgál a szabály, miszerint csak olyan klánt támadhatunk meg, aminek több Items of Powerje van, mint nekünk.

A főhadiszállásunk felépítése, megvédése egyértelműen a Villains legjobban sikerült része – ezúton is szeretném jelezni a Blizzard fejlesztőinek, hogy valami hasonló kunsztot szívesen látna a nép a WoW-ban is...

BEYOND GOOD AND EVIL

Kivitelezésben elsőre alig-alig lehet észrevenni különbséget a Heroes és a Villains között. Itt-ott feltűnik egy bloom effekt, feljebb lehet skálázni az antialiasingot a menüben, sőt mintha ragdoll-fizika szerint bukdácsoló figurákat is láttam volna – de a látványvilág nagyjából ugyanaz mint a Heroesban volt, csak persze „gonosz" hangulattal. Hasonló a helyzet a zenék esetében is, a hangeffekteknél pedig nagyrészt újrahasznosított effektusokat hallunk (igaz, a robbanásokat, lézersüvítést, és a szuperhősi maflások csattanását felesleges is lett volna újra felvenni). A kivitelezés tehát nem egy technikai csoda, de még mindig hangulatos – ellenben a tökéletes, szaggatásmentes futás és a kellemesen rövid töltési idők eléréséhez bizony nem árt 2 GB RAM-ot pakolni a gépbe.

A City of Villains értékelésénél óhatatlanul is beleütközünk a bevezetőben már említett definíciós problémába. Ha önálló játékként tekintek rá, elég gyér próbálkozás, főleg annyi pénzért, amit ki kell csengetnünk érte. Ha viszont a Heroes és a Villains összeolvasztásából születő új játékot nézem, na az már valami! A két játék együtt alkot kerek egészet, tulajdonképpen értelmetlenné téve, hogy valakinek csak a Heroes vagy csak a Villains legyen meg. Hogy akkor miért adták ki anno félkarú óriásként a Heroest, és a teljes élményért miért kell két játék árát kifizetnünk? Nos, valamiből szegény NCSoftnak is élni kell...

City of Villains

grafika	20/25
zene	12/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15

81%

PC GURU index 4/5

+ Van PvP, remek játékmódokkal
+ Klánbázis-építés és ostromok
+ Szuper karakterszerkesztő

– Lapos küldetések, szólóban unalmas
– Nem érezni a "gonosz" hangulatot
– Gondok a játékegyensúlyban

City of Heroes	86%
Star Wars Galaxies	79%
World of Warcraft	97%

Minimum gépigény: P3 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 4 GB HDD, Internet-kapcsolat

Megjelent a Mobil Élet legújabb száma!

Friss, hiteles és átfogó információk a mobil technológiák területéről

Rendelje meg
online áruházunkban
0 Ft postaköltséggel!
www.itmediabolt.hu

- Mobiljövő - WiFi és 3G, a 2006-os modellek
- Az Xbox 360 eljövetele
- Az új iMac G5: csak egyszerűen
- A legjobb fényképezőgépek
- Bill Gates házában jártunk
- Maffiakézen a Gizmondo?
- A nagy GPS-boom - PDA/GPS kombók
- 500 website a zsebünkben
- Nehézpáncélos noteszek - a katonai célra használt notebookok

és még rengeteg új termék és információ

Mobiltech · WiFi · GPS · PDA · Notebook · Lifestyle

Keresse a hírlapárusoknál, vagy az ITmédiaBOLT-hálózat üzleteiben!

06 (1) 888-3421, 22 · 06 (1) 888-3499 · www.itmediabolt.hu · terjesztes@vogelburda.hu

írta · Jatfield

Az önmagát a független játékfejlesztés utolsó mentsváraként aposztrofáló Wideload célja, hogy kielégítse minden olyan játékos legvadabb álmát is, aki a jó játékokat nem a pénzhajhász öltönyösöktől várja. A csodabogarak kicsiny csapatát 2003-ban alapította a Bungie egyik atyja, Alexander Seropian. A jórészt ex-Bungie fejlesztőket és még néhány játékipari veteránt tömörítő chicagói stúdió első és eddig egyetlen fejlesztése a Stubbs.

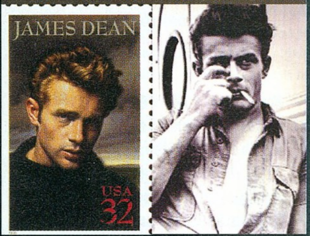
Zombik. Fekete mágia, a hatalom föld alá sumákolt veszélyes hulladéka vagy Michael Jackson által a túlvilágról visszarángatott rothadó, ostoba, lassú és gyönge élőhalottak. Ki ne ábrándozott volna életében legalább egyszer arról, hogy kipróbálhassa, milyen lehet a bőrükben...? Senki, gondolom. A Wideload Games, talán a kreativitás, talán az utóbbi években reneszánszát élő zombimánia jegyében mégis úgy döntött, hogy egy ilyen lény irányítását adja a játékosok kezébe. Lám, milyen az emberi természet, képzeletünk máris szárnyalni kezd, az első hallásra mókás, ám abszurd zombilét lehetőségeit latolgatva. Büntetlenül randalírozhatunk az ártatlan lakosság között, uralmunk alá hajtva őket, támadóinkat saját testünk olyan szintű felhasználásával leckéztetjük meg, amiről a shaolin szerzetesek is csak álmodhatnak, és persze agyat zabálhatunk, amit ennyire közelről legfeljebb fura nagybácsiktól láthattunk nagy családi vacsorákon (viszont most nem a húslevesbe külön kérésre belefőzött csirkefejekről van szó). A lehetőségek számával és a terület szűziességével egyenesen arányos a buktatók száma is, úgyhogy az örömteli várakozásba némi aggodalom is vegyült, ahogy közelgett a Stubbs the Zombie megjelenése.

EGY ÜGYNÖK FELTÁMADÁSA...

Punchbowl a jövő városa. Szolgálatkész robotok végzik a pepecs és alantas munkákat és lesik a lakók minden kívánságát, akik csodálatos lebegő autókon közlekednek. Rend van és fegyelem, a szegénység és a bűnözés pedig oda került, ahová való: a város falain kívülre. Hősünk, a játék eseményei előtt 26 évvel, rejtélyes körülmények között elhalálozott Edward Stubblefield utazó ügynök épp a város megnyitásának napját választja arra, hogy elhagyja jelöletlen sírját és bosszút álljon ismeretlen gyilkosán. Nemcsak arról nincs halvány segédfogalma sem, ami kő-

PULZUS NÉLKÜL LÁZADÓ

Ha még nem esett volna le valakinek, mire utal a játék alcíme, eláruljuk: a Rebel without a Pulse James Dean legendás filmjére, az Ok nélkül lázadóra (Rebel without a Cause) rímel. Meglepő módon Stubbs nagyon is hasonlít az ötvenes évek kultuszfilmjének főhősére: magányos, zavarodott, haragban áll az egész világgal; és mindezt mérhetetlen agresszivitással palástolja.



„Bár minden elemét láttunk már máshol, jobban megvalósítva, a Stubbs nagyon szórakoztató darab - és ez a lényeg"

Ez tipikus esete annak, amikor nem tudja a jobb kéz, mit csinál a bal.

A Stubbs végigjátszása után garantáltan másképp fogunk reagálni, ha egy étteremben az étlapon a felfedezzük a "velős pirítós" bejegyzést...

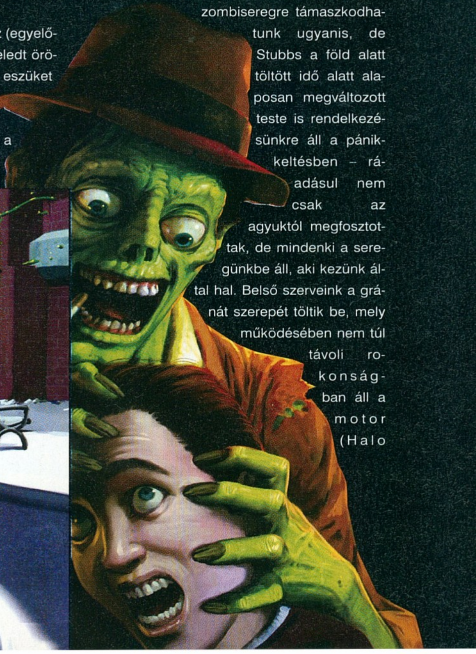
rülötte történik, de azzal sincs egyáltalán tisztában, hogy ki ő, mit keres itt és miért támadt kielégíthetetlen étvágya a bosszúra és az emberi agyvelőre. A játék előrehaladtával ezek közül számos dologra fény derül majd, ám a kelleténél kicsit gyakrabban osztozunk Stubbs zavarodottságában, tekintve, hogy a fejlesztők igen szűkszavúak, ha történetmesélésről van szó. Sőt az is előfordul, hogy míg élőhalott barátunk boldogan vonszolja oszladozó testét a pályákon, mi hiába figyeljük az átvezető animációkat, fogalmunk sincs róla, mit kellene keresnünk, hogy a következő helyszínre jussunk.

A vidámság tárgya zombink esetében nyilvánvalóan az, hogy a bárgyú birkaként fel-alá sétáló, védtelen polgárok testének csomagolása minden erőfeszítés nélkül megszabadítható ízletes és energiadús tartalmától. A mosoly még szélesebbre szalad, amikor kiderül, hogy az agyuktól megszabadított áldozatok nem nyugszanak békében, nem támadójukon kérik számon létfontosságú szervük hiányát, hanem a szép közösségi szokást követve szomszédaikhoz fordulnak, hogy hiányukat pótolják – optimális esetben láncreakciót indítva el ezzel.

...FEGYVEREI...

Eme tevékenységünk természetesen az (egyelőre) élő lakókban nem vált ki olyan önfeledt örömet, mint a főhősben, és a pániktól eszüket vesztett civileken túl hamarosan a rend őrei is felbukkannak, hogy pisztolyaikkal és sokkolóikkal elejét vegyék a további rendbontásnak. Ennek az lesz a vége, hogy ők maguk is a káosz részeseivé válnak – de ennyire ne szaladjunk előre. Mint ahogy azt a játék első felében egy készséges robotkalauztól megtudjuk, az agyevés Stubbs számára nem csak gasztronómiai élvezetet jelent, de életerejét is így nyeri vissza, sőt a támadáshoz felhasznált szerveinek és energiájának pótlását is ezzel oldja meg.

Nem csak az általunk létrehozott zombiseregre támaszkodhatunk ugyanis, de Stubbs a föld alatt töltött idő alatt alaposan megváltozott teste is rendelkezésünkre áll a pánikkeltésben – ráadásul nem csak az agyuktól megfosztottak, de mindenki a seregünkbe áll, aki kezünk által hal. Belső szerveink a gránát szerepét töltik be, mely működésében nem túl távoli rokonságban áll a motor (Halo



engine) által eredetileg hajtott játékban látottal: biztos kézben jelentősen megnő a hatékonysága, amennyiben ellenfeleinkre vagy azok járműveire tapasztjuk a belsőséget. A fejvesztve rohangáló emberek, de tankjaik és dzsipjeik is jó eséllyel a saját térfelükön maradnak, így a robbanás ereje hatványozódik, hiszen garantált, hogy jó néhányan a detonáció sugarában lesznek. Ha nem szeretnénk másra bízni a szállítást, magunk is eljuttathatjuk a túlvilági robbanóanyagot rendeltetési helyére, Ed barátunk ugyanis egy gombnyomásra lecsavarja a saját fejét, melyet aztán a megfelelő helyre irányítva távolról robbant fel...

A jövő városát kétségbeesetten oltalmazó erők nem mindig maradnak a számunkra kényelmes távolságban, de a jó zombinak ilyen helyzetekre is megvan a megfelelő fegyvere. Kevés támadó képes ellenállni egy élőhalott kar erejének – különösen, ha az ellenfelei letépett karját lengeti –, ám a sok lúd disznót győz elv ebben a játékban is érvényesül... azaz érvényesülne, ha a disznó nem készülne fel erre a helyzetre is. Márpedig ha lehengerlővé válik a túlerő, Stubbs éppen egy sertéshez méltó megoldással képes a helyzeten felülkerekedni: szellentéssel kábítja el a közelébe merészkedőket, akik a gáztámadástól fuldokolva ragyogó célpontot nyújtanak az éhes zombiknak.

Van azonban olyan szituáció is, amelyben egy zombi meggyötört teste által termelt minden gáz is kevésnek bizonyul, és ilyenkor jön jól jobb kezünk, ami gazdájától egy határozott rántással megszabadítva önjáróvá lesz, és képes bárki testét hatalmába keríteni, aki nem védi koponyáját arra alkalmas tökfedővel. Észrevétlenül elvegyülni ugyan nem tudunk ellenfeleink között

A GYŰRŰ -PÁRHUZAM

Nem tudni, hogy a fejlesztők múltja kísért-e, vagy a Halo motorjához alapban járnak a játékmenetbeli megoldások, de számtalan apró hasonlóságot lehet felfedezni az Xbox büszkesége és a Stubbs között. Zombink újratöltődő életereje, a járművek megvalósítása, a gránátok mind-mind ismerősek lehetnek, és az alkalmazható taktikák köre is a támadás-visszavonulás jól ismert motívumára épül. Sajnos a nagy testvér sokat dicsért mesterséges intelligenciája már nem érhető ilyen könnyen nyomon a Stubbsban, de kárpótlásul elbúcsúzhatunk a Halo legtöbbet átkozott hátrányától, és jóval változatosabb pályákon keveredhetünk jóval sokrétűbb izgalmakba, mint Master Chief.

(egy leszakított kézzel a fején tántorgó bajtárs mindenkinek gyanús), de így a fegyvertárunk kibővül különböző pisztolyokkal és puskákkal, melyek sok helyzetben igen hatékonynak bizonyulnak. Ráadásképp bábjaink fájdalma nem továbbítódik a Stubbhoz, úgyhogy bátran alkalmazhatjuk a kamikaze taktikáját ellenfeleink ritkításához, hogy játékszerünk elhulltával magunk gyűjtsük be a dicsőséget és a megmaradt agyvelőket.

...ÉS KALANDJAI

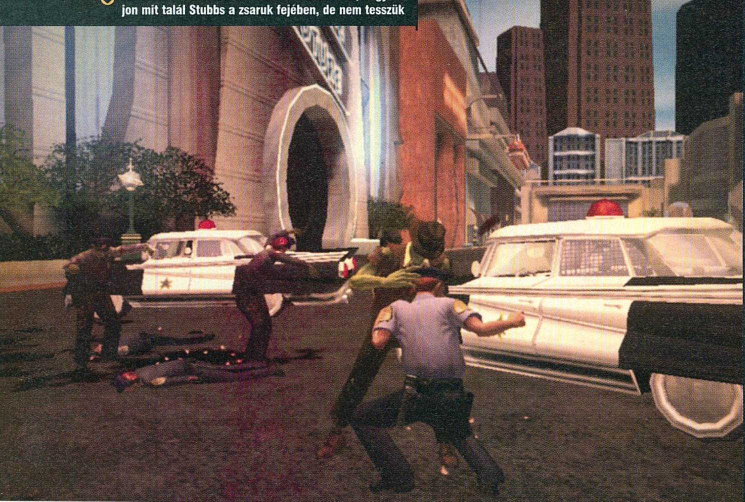
A játék során fokozatosan megtanult képességek megfelelő alkalmazására szükség is lesz, hiszen míg a helyi rendőrséget vagy az indokolt-

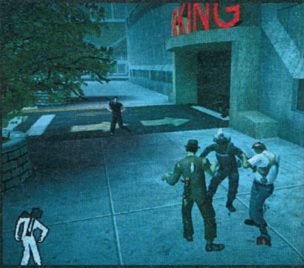
Holtomiglan-holtodiglan v2.0: amikor már az ásó, kapa, nagyharang sem választ el egymástól...

nál harciasabb tudósokat a jó öreg cséphadaró technikával is le lehet győzni, a későbbiekben felbukkanó ellenfelek már komoly fejtörést okoznak. Alkalmanként némi rafinériára, sőt a rothadó lábak minden ügyességére is szüksége van a főhősnek, különösen a hébe-hóba felbukkanó főellenségek ellen. Hiába parancsolunk egy egész zombihadseregnek, ha például a helyi rendőrfőnököt csak egy diszkótánc-párbaj keretében lehet félreállítani az útból. Ráadásul a sokat emlegetett hadsereg használhatósága is kifogásolható, legalábbis amíg tevékenységünk nyomán el nem éri a kritikus szintet az élőhalottak száma a városban – akkor pedig sokkal gyakrabban találjuk magunkat négy fal közé zárva, mint szeretnénk. Ugyan egy csapat hullának nehezen róható fel, de nem ártott volna a játéknak, ha kissé sokrétűbb lenne alattvalóink felhasználhatósága, akik a golyófogóen kívül más feladatra nemigen alkalmasak. Ebben talán a velük való interakció korlátozottsága is szerepet játszik, hiszen parancsaink az elkószált zombik magunkhoz füttyentésében és az utunkba tántorgók félrelökdösésében ki is merülnek.

Csatlósaink számának növekedése nemcsak a játék menetére, de annak hangulatára is nagy hatással van. Ugyan a helyi víztározó zombistílusban történő megmérgezésén és a néhány felfalt agyvelőn túl nem sokszor érezhetjük magunkénak a káosz diadalát, mindenképpen kellemes látvány a zombiszemnek a várost eluraló fejetlenség. Ez azonban nem kívánatos elemeket is magával vonz: az eleinte szinte észrevét-

Itt remek rendőrvicceket süthetnénk el arról, hogy vajon mit talál Stubbs a zsaruk fejében, de nem tesszük





len Stubbs közellenséggé válik, és az ügyefogyott helyi zsaruk után először a városszéli vörösnyakúak hoznak bajt a nyakunkra flintáikkal és zombiirtó osztagaikkal, aztán a hadsereg is megjelenik Punchbowlban.

Jóllehet, az irányításhoz szükséges billentyűparancsokat gyakran a szituációnak megfelelően elénk tárja a játék, a Wideload csapatának minden jóindulata sem menti meg a konzol-átoktól: a Stubbs irányítása sajnos a rosszabb átiratokét idézi. A tévé alatt bujkáló játékgépek kontrollerét markolva praktikus lehet, ha minden parancsot külön gombbal érünk el, de ahogy a konzolosoktól nem várja el senki billentyűzet és egér beszerzését, talán a PC-sek is megérdemelnék, hogy a már meglévő eszközökkel is megoldható legyen egy játék kényelmes vezérlése. Amikor pedig így döntenek a fejlesztők, a kivitelezéssel akadnak gondok: az egérrel történő járművezetést ugyanis a számtalan eddigi próbálkozás során még mindig nem sikerült használhatóra csiszolni. Ugyan a mesterséges intelligencia hajmeresztő szerencsétlenségeit legfeljebb szándékosan tudjuk reprodukálni, a járgányok vezérlése is távol áll a tökéletestől.

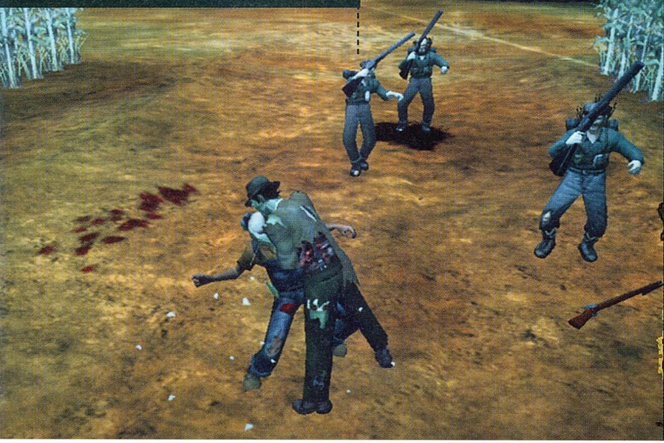
A manuális mentés hiánya szintén ismétlődő motívuma konzolátiratokról szóló cikkeknek, ezúttal azonban némi öröm is vegyül az ürömbe, az automata mentés ritmusa ugyanis (ha nem is olyan kísértetiesen jósolja meg a játékos szándékait, mint a F.E.A.R. esetében, ahol számtalanszor előfordult, hogy alig néhány lépésnyire a checkpointtól nyúltam a gyorsmentés gombért), határozottan a jobb megoldások közé tartozik.

SUMMÁK

Aki idáig eljutott a cikkben, joggal lehet kissé zavaradott. Igazán nehéz ítéletet mondani a Stubbsról, ugyanis kettősség jellemzi a játékot minden elemében. Lehet panaszkodni arra, hogy bár létezik egy vezérszál, a pályák között szőnővíszonyban sincsenek egymással, mintha egymástól teljesen elszigetelt helyeken készítették volna őket. Ha zavaró is a sok ritmusváltás, külön-külön nagyon is értékelhetőek a jelenetek. Kusza és nehezen követhető a történet, de a végére egyszer csak minden kiderül, beleértve azt is, hogy mi közünk van a várost alapító unatkozó playboyhoz és a lézerfegyverrel és rakétákkal felszerelt barbershopénekesek által hősiesen védett helyi dívához – az így összeállt kép ismeretében pedig az újrajátszás lehetősége is kínálja magát. Az elvárhatónál kissé jobban rá vagyunk kényszerítve az előre kijelölt út követésére, de mindig van lehetőség saját tempóban és módszerrel való előrehaladásra, még ha nem is az a legegyszerűbb. A zenék elég semmitmondók, a licencelt dalok pedig csak egy-egy jelenetben emelik a hangulatot, de a hangok a főhős morgásától a bélgránát sziszegésén át egészen az áldozataink méltatlankodásáig egytől egyig telitalálatok. A mesterséges intelligencia ritkán csillogtatja meg képességeit, és a legprofibb ellenfél is agyonverhető a saját karjával, de nem lehet nem elmosolyodni élőhalott hordánkon és büszke szülőként figyelni, ahogy lerohanják az élőket. A grafika még a shaderek használata mellett, és a teljes képernyős régifilm-effekt jótékony leple alatt is gyakran tűnt elmaradottnak, de az egész játékból sugárzik a stílus, az animációk pedig egészen kivételesek (eltekintve az ugrás, és a Stubbs szájában állandóan ott lifegő blázt figyelmen kívül hagyó szájtörlés egészen nevetséges látványától).

Ahogy azt már bizonyára sokan kipróbálták közületek egy-egy megbízható szívműködésű családtagon, ijesztgetni jó, és a Stubbs ezt az élményt is visszaadja – kár, hogy a fent ecsetelt negatívumok nem engednek teljesen elmélyülni benne. Egy esélyt mindenképpen érdemes adni a játéknak, ha másra nem, a karácsonykor túltöltött boldogságreceptorok kisütésére biztosan alkalmas lesz Punchbowl lakóinak terrorizálása.

A kukoricásban egy megvadult zombi randalírozik. És még azt mondják, hogy a magyar mezőgazdaság van bajban...



Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse

grafika	20/25
zene	15/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	10/15

82%

PC GURU index 4/5

\+
- Egyedi hangulat
- Humor
- Ragyogó hangok és zene

–
- Irányítás
- AI
- Zavaró grafikai megoldások

Alone in the Dark 4 77%
Halo 94%

Minimum gépigény: P3 1,2 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

Gén, a robot **írta · Nightbagoly**

GENE TROOPERS

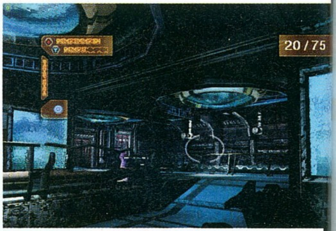
fejlesztő > cauldron **kiadó** > playlogic **web** > www.genetroopers.com

A magát jogosan Szlovákia vezető játékfejlesztőjeként aposztrofáló Cauldron csapata immár tíz éve dolgozgat a kies Pozsony városában. Eddig csupa-csupa B kategóriás, szolid sikerű játékkal jelentkeztek (Chaser, Conan, vagy a néhány hónapja tesztelt Knights of the Temple 2) – és valami azt súgja, a Gene Troopers sem fogja meghozni számukra a régóta várt nagy kitörést...

Ha bármely, számítógépes játékokért rajongó – vagy csak azokat érintőlegesen ismerő – embert, megkérdeznénk, hogy ki tud-e emelni a tömegből egy stílust, amellyel sűrűn találkozik, ötből kilenc (ne kérdezz...!) a first person shooter műfaját, bájosan rövid nevén az FPS-t említené. Az id Software által kreált műfaj 1992 óta gyakorlatilag nem szól másról, mint hogy megyünk előre, és lövünk vadul. Időnként voltak olyanok az elmúlt években, akik megpróbálták finomítani a stílust (itt a System Shock, valamint a Thief sorozatokért tartanék egy-egy perces néma gyászt...), de ezek legtöbbje – anyagilag legalábbis – bukásnak minősült. A Gene Troopers is látszólag ilyen műfajmegújító alkotás próbál lenni – leszögezem, ezzel nincsenek is problémáim, sőt. Azzal már inkább, hogy mindezt milyen formában próbálták elérni a derék szlovák fejlesztők. Fő az optimizmus (rendszeres olvasóink ezt már megszokhatták tőlem), szóval nagy levegő, merüljünk bele a magát kiemelten kreatívnak tartó játékfejlesztő stúdió legújabb termékébe!

B KATEGÓRIÁS TÖRTÉNET

A történet szerint főhősünket elrabolják az idegenek, és genetikai torzszülöttet kreálnak belőle. Ettől alaposan felmegy benne a pumpa (és az is gátolja a gyógyszerszedést, hogy a lánya is eltűnt), ezért megújult képességeivel úgy dönt, nekiindul kiirtani a galaxis gonoszabbik felét, megkeresni a gyermekét, majd dolga végeztével ellovagol valamelyik közeli rendszerben levő bolygó naplementéjébe. Akadnak társai is (zömmel idegenek, meg egy Lara Croft-i mélységekben repülő bögyös maca), meg rengeteg logikátlan összeesküvés, amelyeket – ha már úgy is ott van – emberünk megpróbál megoldani, jobb dolga nem lévén.



Ha öt percen belül nem jön ellenség, szitává lövöm az összes shadert, aztán megnézheti magát a videokártya

Hát igen, az első szó, ami eszembe jutott, a „banális" – és tényleg az, minél többet játszol a játékkal, annál jobban döbbensz rá, hogy már elnézést a szóért, de itt bizony megpróbálnak hülyének nézni. A kissé egyszerű történet nem lenne probléma, de rettenetesen csavargatják a dolgot, és rengeteg logikai bukfenc következik be, úgy a sztori közepéig (maga a játék egyébként meglehetősen rövid), amikor is aztán a fejlesztőknél totálisan elgurul a gyógyszer, és végképp elveszítik a következetesség egyszerű, de annál fontosabb eszközét. A meglehetősen intenzív, mondhatni tetszetős kezdet végül egyszerű „megyek és lövök" kaliberré fokozódik, amely ugyan már rengeteg szoftvernek okozott osztatlan sikereket (elég csak a jó öreg Doomra gondolni lassan két évtized távlatából), azonban esetünkben nem kompatibilis az elején a játékost még igencsak felspannoló „filmszerű hangulattal".

A program külsőségeiben meglehetősen érdekes egyveleget alkot a borzalmas, és a rusnya közötti átmenetben. Na jó, ez így kissé túlzás, vannak helyek, amikor a grafika megáll a lábán – kellemes mértékben használnak különböző modern effekteket – de ettől függetlenül ez, ebben a formában nem a 2006-os évhez méltó kivitelezés. Nem tudom, hogy a Blood 2-t idéző grafikus motor, a meglehetősen erős gépen

sem a megfelelő sebességű mozgás, vagy a kissé puritán környezet teszi, de az embernek az az első reflexe, amikor leül a program elé, hogy „hű de ronda". A zene javíthatna valamit az összképen – de nem teszi. Ugyan sikerült eltalálni a filmes hangulatot az elején, de a zeneszerző ezek után érezhetően úgy gondolta, olyan tökéleteset alkotott, hogy felesleges több energiát pazarolnia a dologra. Ennek folyományaképpen egymáshoz kísértetiesen hasonlító (vagy ugyanaz?) muzsikák szólnak az egész játék alatt. A vicc pedig az, hogy – legalábbis az általam tesztelt két hangkártyával – egyszerűen képtelenség megfelelően belőni a hangfalakat: a zene vagy bömböl, és elnyomja a hangeffekteket, vagy nem hallatszik. Ha már szóba kerültek: effektek terén nem hiszem, hogy önállót alkotott volna a csapat, szerintem megkeresték az első WAV-találatot valami fájlcserélőn a „bumm"-ra a „puff"-ra, meg az „aaaargh"-ra, és bevágták a játék alá.

RPG ÉS KALAND – IGEN IS MEG NEM IS

Most egy nagy levegőt véve térjünk is rá a lényegre: a Gene Troopers készítői ugyanis – mint arra már a bevezetőben is kitértem – úgy döntöttek, létrehozzák a tökéletes átmenetet szerep-, kaland-, és akciójáték között. Az ilyen próbálkozások az esetek nagy részében meglehetősen torz eredményre szoktak vezetni, és sajnos most sincs ez másképpen. Miután kiszökünk az inkubátorból, és mielőtt megmarkoljuk félelmetes fegyverünket – Quake 2-es „vízipisztoly" hangulatot árasztó rettenet – egyből lehetőségünk adódik egy nemjátékos-karakterrel beszélgetni. Több válaszlehetőségünk is van, ám végeredményben az egész teljesen felesleges, mert mindenképpen ugyanoda lyukadhatunk ki: megmentőnk vagy észreveszi, hogy az agyunk még ép, és csatlakozik hozzánk, vagy egy határozott mozdulattal véget vet kalandjainknak, és mehet a load game. Annyira nem fektettek hangsúlyt a rizsázásra, hogy egy enterrel simán átléphetjük az ilyen részeket – ettől fogva pedig úgy hiszem, nem kell részletesebben kitérni arra, hogy a készítők mennyire komolyan is gondolták a játék eme részét.

Sok lesz már az effektből srácok, nem látom, kit is lövök le éppen. Mondjuk lehet hogy ez nem is baj...

AMIKOR AZ FPS TALÁLKOZIK A SZEREPJÁTÉKKAL

A Gene Troopers megpróbálta átformálni a John Carmackék által életre hívott műfajt, de nem ez a játék az egyetlen (és szerencsére nem is a legsikeresebb) önjelölt világmegváltó ebben a témában. Ha a szerepjáték-vonalra megyünk rá, két jelentős nevet emelhetünk ki a sorból: az egyik a már említett System Shock sorozat (a Gene Troopers hangulatát érezhetően valami ilyesmire szerették volna az alkotók venni), másik a Deus Ex első része. (Ez valami teljesen ismeretlen cucc, anno nyert 35 Év Játéka címet, most meg egy galaxisszerte igen jelentős magazin DVD-mellékletén szerepel...) Meglepő hogy a két játék mögött egy nagy koponya áll, Warren Spector. Úgy látszik ahhoz, hogy egy ilyen játék élvezhetően működjön, zseni kell. A Cauldronnál azonban valószínűleg nem volt egy sem kéznél...

Ma már nem elég ráragasztani a játékra, hogy „FPS", hogy biztosan el lehessen adni – keverni kell a műfajokat, hogy a vevők tömegesen rábukjanak. Jelen esetünkben a turmix gerincét (hahh, már januárban milyen erős jelölt az Év Képzavara címre!) a szerepjáték szál képezi, amely, ha fogalmazhatok így, még „alattomosabb", mint a Gene Troopers beszélgetős része. Arról van szó, hogy megölt ellenfeleink után felszedhetjük az értük járó „tapasztalati pontot", melyeket beválthatunk különböző speciális képességekre. Ez ideáig remekül hangzik, azonban szokás szerint a „kapunk is meg nem is" esettel találjuk magunkat szembe, lévén a képességek zöme az FPS-hagyományok szerint felvehető tárgyként funkcionáló előnyöket adja (éjjellátás stb.). Könnyen következtethetünk tehát arra, hogy simán át vagyunk verve – ez minden, csak nem szerepjáték. A fura megoldást összecsapott munka kíséri: rengeteg ellenfél elejtett „bogyóját" ugyanis egyszerűen nem tudjuk összeszedni, innentől fogva pedig se értelme, se funkciója a dolognak. Inkább dolgozták volna ki a lövöldözést alaposabban...

...mert ha van olyan része, amit dicsérni lehet a Gene Troopersnek, az a tűzharcok hangulata! Bár a mesterséges intelligencia kimerül a fedezékkeresésben (összehangolt támadás mindig csak leírt forgatókönyv szerint, centiről centire bescriptelve zajlik), a mennyiséggel sikeresen pótolták a minőséget, így minden egyes összecsapás kellemes kihívást nyújt. No nem kell azt hinni, hogy a kihívás frusztráló volna (a nemrégiben tesztelt Vietcong 2 után kész felüdülés volt!), éppen anynyira elegendő, hogy az ember ne érezze pazarlásnak a Gene Troopersre szánt időt – legalábbis a játék elején mindenképpen. A fegyverek sajnos elég gyengére, és ötlettelenre sikerültek; ahogy haladunk előre, egyre jobban kilóg a lóláb, és az eleinte szórakoztató helyszínek zöme is elkopik és átadja helyét az unalmas copy-paste sablonoknak. A Half-Life2 óta kötelező FPS-tartozéknak tetsző gravitációs fegyver – jelen esetünkben a saját bal, vagy jobb karunk – sem menti meg a dolgot, mert csak ott, és akkor használhatjuk, amikor a tervezők akarják, a többi esetben nem találunk semmit, amire alkalmazható.

SUMMA SUMMARUM

Minden eddigi siránkozásom ellenére azért nem lett kimondottan borzalmas játék a Gene Troopers. A legfőbb probléma az, hogy a dobozfeliratok, és a beharangozók is üres lufinak bizonyultak, a beleerőltetett kaland- és szerepjáték-elemek nemcsak hogy erőtlenek, de szükségtelenek is, a hamis máz alatt pedig új ötletektől és minden különösebb elképzeléstől mentes puffogtatás marad, jellegzetesnek, hangulatosnak abszolút nem nevezhető helyszíneken. Ezt azért már óvatosan, de merem ajánlani a stílus rajongóinak, mert – ellentétben pár tavaly tesztelt „alacsony költségvetésű FPS"-sel, még bőven a fogyasztható kategóriában van. Csak éppen olyan, mint a zacskós leves: instant, és se íze, se bűze.

Gene Troopers

grafika	17/25
zene	07/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	08/15

64%

PC GURU index 3/5

\+ Időnként ötletes grafikai effektusok
\+ Az eleje egész kellemes...

– Ronda grafika, lassú motor
– Az RPG és kalandszál felesleges időhúzás

Minimum gépigény: P4 1,8 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, 4 GB HDD

Deus Ex	97%
System Shock	90%
Deus Ex Invisible War	85%

Az oroszlán, a boszorkány, a ruhásszekrény és a játékfeldolgozás írta · Greg5

CHRONICLES OF NARNIA

fejlesztő › traveller's tales
kiadó › buena vista games **web** › buenavistagames.go.com

A Travaller's Tales kisebb brit fejlesztőstúdió, akik a legváltozatosabb stílusban, platformon és minőségben alkottak ez idáig. Kisebb projektjeik után a tavalyi LEGO Star Wars hozott elismertséget számukra, a Narnia játékfeldolgozásával pedig ismét bebizonyították, hogy gyengének tűnő témából is ki tudnak sajtolni jó játékot.

Be kell vallanom, nem rajongok a gyerekfilmekért. Bár valamennyi Harry Potter részt és az összes valamirevaló animációs filmet megnéztem moziban (többségüket önszántamból!), a C.S.Lewis (Tolkien jó barátja, Rowling egyik ihletője) könyve alapján forgatott Narnia krónikái viszont a kezdettől fogva nem vonzott túlságosan. Elvégre milyen lehet egy olyan fantasy gyerekfilm, amihez képest egyes kritikusok szerint a Harry Potter szövevényes horrormese?! Szó mi szó, ha derék szerkesztőm nem osztja rám a gigantikus költségvetésű film alapján készült játék tesztelését, most gazdagabb lennék a filmre elpazarolt két órával – de szegényebb a korrektül összerakott, a filmet messze túlszárnyaló akció-kalandjáték élményével.

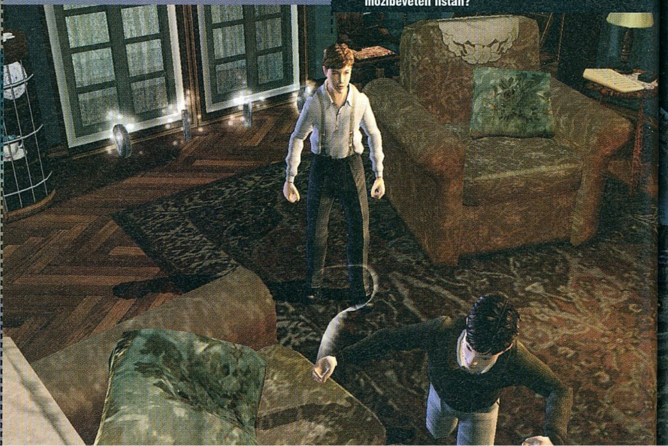
Bár nem vártam sokat a Narnia krónikáitól, de nem gondoltam volna, hogy folyamatos nyugtatóinjekciókra lesz szükségem a moziban ahhoz, hogy ne pattanjak fel minden percben a székemből. Ha filmkritikát kéne írnom, órákig szapulnám a filmet, majd a végén kijelenteném,

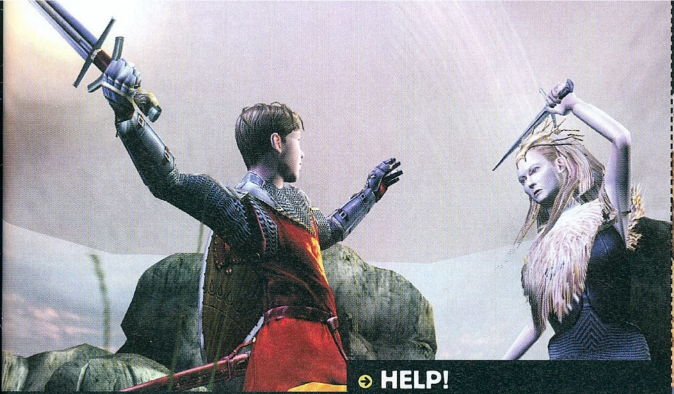
NYERJ MOZIJEGYET!

Ha tetszett a játék és kedvet kaptál ahhoz, hogy egy barátoddal vagy barátnőddel megnézd a 2005-ös év egyik leglátványosabb moziját,

nincs más dolgod, mint egy e-mailt írni a narnia@pcguru.hu címre. Az első 60 e-mailt beküldő játékos egy-egy 2 főre szóló mozijegyet nyer, amit postán juttatunk el a részetekre!
A nyeremények a Cinema City vidéki mozihálózatában válthatók be.

Szia, mizújs? Lenyomtuk már a Harry Pottert a mozibevételi listán?





Azért Wrath szetben, Thunderfuryval több esélyed lenne, öcsi...

Az azonosítatlan szörnyek ellen biztos, ami biztos alapon térdmagasságban indítunk elsöprő támadást

hogy azért nem volt olyan rossz, csak egyszerűen a nálam tizenöt évvel fiatalabb közönség számára készült. Ezek után igazán nem mondhatni, hogy túlzott elvárásokkal vettem kezembe a játékfeldolgozást, de őszintén megmondom, rég csalódtam ilyen kellemeset. Bár a brit fiúk alaposan vakarhatták a fejüket, hogyan is lehetne jó játékot összerakni ilyen egyszerű film alapján, végül csillogó kreativitásról tettek tanúbizonyságot. A Narnia krónikái legalább olyan élvezetes kikapcsolódást nyújt, mint mondjuk az EA Harry Potter-játékai; a film ismerete nélkül is meglepően jól el lehet szórakozni vele néhány óráig – a nem túl pergő film után pedig valóságos gyönyörben lehet részünk, hogy a fantasztikusan megvalósított tájakon végre történik is valami...

A fejlesztők elsőszámú érdeme, hogy fantasztikusan ültették át a jóval százmillió dollár feletti költségvetésű film környezetét, tájait, hangulatát. Az alacsony gépigény ellenére gyönyörű, nagy felbontású textúrák feszülnek mindenfelé, és a karakterek, az animációk részletessége is a hasonló játékokban megszokott átlag fölött van.

HELP!

A játék furcsa módon a film által megcélzott fiatal közönség ellenére igen hullámzó nehézségű lett: helyenként ugyancsak el kell gondolkodunk, merre is kéne továbbmennünk, vagy lehetne legyőzni az adott főellenfelet – ráadásul csak a pályák közben tudunk menteni. Ezt figyelembe véve, kevésbé gyakorlott játékosok számára íme néhány segítő kód:

Adott pálya azonnali teljesítése:
A Backspace-t nyomva tartva üssük le: Delete, 1, Delete, 1, Delete, 2, Delete, 2, Insert
Karaktereink életerejének visszatöltése:
A Space-t nyomva tartva üssük le: Delete, 1, 1, 2
Minden képesség megszerzése:
A Space-t nyomva tartva üssük le: Delete, 1, 2, 1, Insert
Minden alappálya megnyitása:
A menüben, a szekrényen üssük le a Space nyomva tartása közben: Fel, Fel, Jobbra, Jobbra, Fel, Jobbra, Le
Minden bónuszpálya megnyitása:
a menü bónusz fiókján állva a Space-t nyomva tartva üssük le: Le, Le, Jobbra, Jobbra, Le, Jobbra, Fel

Bár játékterünk valójában igen behatárolt, az ezen belüli részletes és hangulatos megjelenítés (szerintem a havas táj helyenként hangulatosabban néz ki, mint a filmben!) miatt ez nem túl feltűnő. Ugyancsak feledtet minden apröcska hiányosságot a játékhoz összedobott, legjobban talán a Gyűrűk Ura filmekéhez hasonlító atmoszférikus nagyzenekari, kórusokkal tűzdelt zenei aláfestés: bár egy részük a moziból való, az igazán egyedi és fantasztikus dallamokért a játék saját bejáratú zeneszerzőjét, David Whittakert kell dicsérnünk. Az úriember igazi játékipari veterán (több mint száz játék stáblistáján szerepel a neve, köztük olyan klasszikusok, mint az első Sim City, a Golden Axe, a Wing Commander 3 vagy a Shadow of the Beast), de Hollywoodban sem ismeretlen a neve, hangmérnökként olyan filmeken dolgozott, mint az Ötödik elem, a Drágán add az életed és Halálos fegyver sorozatok, sőt egy Oscar-jelölése is van '96-ból a Daylight című katasztrófafilmért.

FANTASTIC FOUR JUNIOR

A megfelelő audiovizualitás tehát biztosítva van – ráadásul a pályák között DVD-minőségű filmrészletekkel is találkozhatunk szép számmal –, az irányítandó szereplőnégyest pedig magától értetődő módon a film főszereplői: Peter, Susan, Lucy és Edmund adják. A Fantasztikus négyes játékadaptációjához hasonlóan mindegyik szereplő a képernyőn van majdnem mindig, egyszerre ugyan csak egyikőket irányíthatjuk, de bármikor átválthatunk egy másik karakterre egyetlen gombnyomással. Alapvetően mindegyikük egy vagy két erősebb-gyengébb támadási lehetőséggel rendelkezik, de ezek is jelentősen eltérnek egymástól. Peter például kardot vagy égő fáklyát ragadhat, és azzal irthatja Narnia

gonosz lényeit, Susan labdákat, hógolyókat hajigál, később pedig a filmben látott nyíllal is gazdagabb lesz. A karakterek emellett folyamatosan fejlődnek, újabb képességekre tesznek szert, sőt egymást segítve sokkal hatékonyabb,

Senki nem látja át, mi zajlik a képen, így joker-képaláírást fogunk használni: a nemzetközi helyzet láthatóan egyre fokozódik.

„GYEREKJÁTÉKNAK TÖKÉLETES, DE MEGLEPŐ MÓDON AZ IDŐSEBBEK IS JÓL ELSZÓRAKOZHATNAK VELE"

néha kulcsfontosságú mozdulatokra képesek. Érdekes, hogy csaknem mindegyik páros más kombinációt alkot, és ezáltal másfajta speciális támadást hozhat létre: a továbbjutásunk útjában álló akadályokat esetenként csak előre meghatározott módon tüntethetünk el, ilyenkor érdemes végig próbálni a lehetőségeket. A támadó képességek mellett jó pár platformjátékokra emlékeztető egyszerű képességünk is lesz: a szűk nyílásokba csak Lucy képes bemászni, a póznák tetején megbújó szeretetcsomagokért pedig Edmunddal kell felmásznunk stb. A játék kezdetén csak néhány képességünk lesz meg, ezek vagy folyamatosan tovább bővülnek, vagy magunknak kell megvásárolnunk őket a pályákon tonnaszám megtalálható érmékből gazdálkodva. Az tetszett ugyan, hogy lehet mindenfélét gyűjtögetni a pályák között, azt viszont kicsit primitívnek tartottam, hogy néhány helyszínen az egyszerű tereptárgyak folyamatos ütögetésével sajtolhatunk ki további érméket. Mivel így szinte mindig minden extra megvásárlására lesz pénzünk, ezt nem nevezhetjük igazi RPG-elemnek – de kellemes változatosságot kölcsönöz a játékmenetnek. Az összegyűjtött érmék és szobrok száma ráadásul igen pozitívan hat pályavégi értékelésünkre is, ha a komolyabb játékosokhoz illő kiváló minősítésre hajtunk, alaposan le kell „farmolnunk" a pályákat. Erre egyébként nem mindig lesz lehetőségünk első nekifutásra, mert néhány tárgy, szobor egyszerűen nem szerezhető meg a pálya első teljesítésénél – a King Konghoz hasonlóan az első végigjátszás után újrajárhatjuk a helyszíneket, ha a játék minden bónuszát meg szeretnénk kaparintani. Ennek köszönhetően, no meg a legkeményebb nehézségi szintnek hála a játék a veteránabb játékosoknak is nyújthat kellő kihívást. Sőt néha mintha a fejlesztők kicsit túlzásba is estek volna – én legalábbis kíváncsi lennék, hogy a filmen fellelkesült, a játékot apu-anyuval sebtiben megvetetett tízéves srácok hogy győznek le egy-két főellenfelet, akik az első pár próbálkozás erejéig rajtam alaposan kifogtak...

HOGYAN TOVÁBB?

C.S. Lewis valamennyi Narnia-könyve még idén megjelenik magyar fordításban is, és ha a film sikeres lesz, nem csak a könyvesboltba, de mozikba is sokat járhatunk: a szerző hét igen vaskos könyvben írta meg a fantáziavilág történetét, és valamennyi megfilmesítési joga a film producerének kezében van...

ÁDÁM ÉS ÉVA UTÓDAI NARNIA ELLEN

Bár a játékmenet főleg hack'n slash-es hagyományokat követő farkas- és ogregyepálásból áll, nagyobb tömegek esetén már nem árt némi taktikát is kidolgoznunk, sőt az ügyességünkre is szükség lesz – igaz, ez főleg a gyenge mesterséges intelligenciának köszönhető. Nem hittem a szememnek, amikor társaim a legnagyobb csatákban is csak bután álltak mellettem, és az égadta világon semmit nem csináltak... Egy-két heveny észtett ütésre képesek ugyan, de jelentős segítségre ne számítsunk tőlük, arra pedig pláne ne, hogy esetleg maguktól használják a speciális képességeiket (pedig Susan gyógyítása néha igencsak jól jött volna). A folyamatos ütöm-vágom parádét apró részfeladatok szakítják meg, amikből ugyan nincs sok, de szintén feldobják a programot. Nagyon tetszett például a havas lecsúszás, a bujkálás, vagy amikor biztonságos utat kellett találnom a szakadozó jégburkon. Külön öröm, hogy ezúttal a játék PC-s változatát is játszhatjuk akár kooperatív módban is, bár ehhez már fokozottan ajánlott egy gamepad, de ennek megléte esetén biztos vagyok benne, hogy a Narnia kedvelői meg sem állnak a játék végigviteléig (ami a tizenöt pályának és a pár bónuszhelyszínnek köszönhetően öt-hat órába is beletelik).

Akinek tetszett a moziban a Narnia Krónikái, keresve se talál jobb játékot a Travaller's Tales feldolgozásánál. Nem nagyon tudok olyan komponenst említeni, amiben egy ilyen, szélesebb, illetve fiatalabb rétegeknek szánt program jelentősen jobb lehetne, mint a Narnia, így csak reményemet tudom kifejezni, hogy a brit csapat legközelebb végre valami komolyabb projektet kap. Addig is a film kedvelői feltétlenül szerezzék be, de a hack'n slash rajongók is tehetnek egy próbát a programmal. Nehéz elképzelni, hogy egy „Az oroszlán, a boszorkány és a ruhásszekrény" alcímű produkcióból ilyen szépen összerakott játékot lehet készíteni, de a brit srácoknak sikerült.

Chronicles of Narnia

grafika	20/25
zene	14/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	13/15

81%

PC GURU index 4/5

+ a film hangulatát tökéletesen visszaadó látványvilág
+ atmoszférikus zenei aláfestés

− nagyon hullámzó nehézségi szint, gyenge AI
− hamar monotonná válik, kontroller nélkül nem az igazi

Fantastic Four	78%
HP Goblet of Fire	75%
King Kong	84%

Minimum gépigény: P4 1,5 Ghz, 256 MB RAM, 4GB HDD

TEXTBOY

LEGYÉL TE IS EGYÉNISÉG!

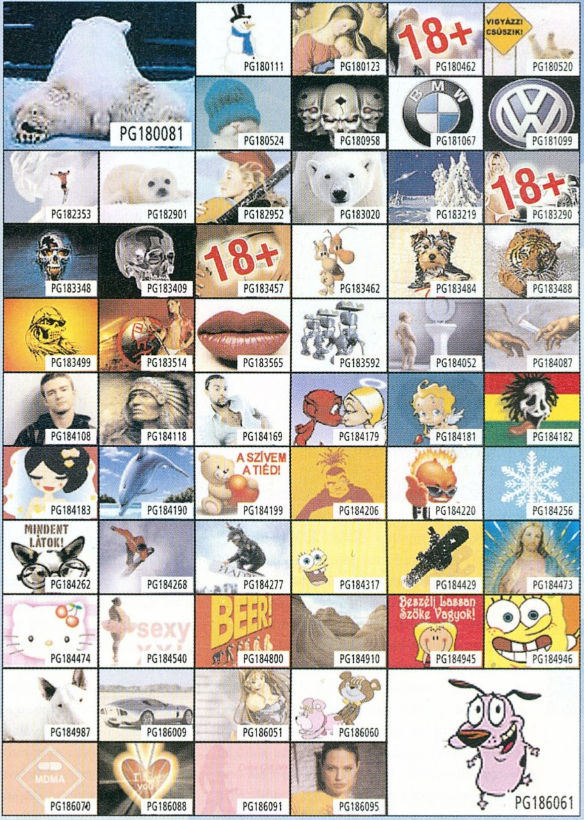
MÉG OLCSÓBBAN -5% ÁFA MÉG TÖBBET NYÚJTUNK!

HOGYAN TÖLTS LE INFO:
küldd el a kiválasztott termék kódját a
06-90-629-333-ra,
(színes háttér, poli csengés, real tone, java játék, mino mozi)
vagy a **1795**-re
(mono csengések)
és már a telcsiden is van!

CSENGÉSEK - SMS - MONO - 1795
POLI - 06-90-629-333

	poli	mono
1492 - A Paradicsom Meghódítása	PG190230	PG90297
50 Cent - Candy shop	PG190801	PG93474
Arash - Boro Boro	PG190751	PG93514
Armand Van Helden - Into Your Eyes	PG190926	PG93529
Backstreet Boys - Incomplete	PG190787	PG93509
Barátok közt	PG190400	PG91038
Eiffel 65 - Blue	PG190564	PG90933
Eros vs Spigiboy - Valami véget ért	PG190902	PG93401
Good Charlotte - I Just Wanna Live	PG190904	PG93446
Green Day - Holiday	PG190763	PG93517
Groovehouse - Ébredj mellettem	PG190929	PG93532
Gwen Stefani - Rich girl	PG190817	PG93480
Hooligans - Királylány	PG190906	PG92599
Hooligans - Szabadon	PG190765	PG93481
Ian Van Dahl - Inspiration	PG190927	PG93530
Jean Michel Jarre - Oxygene	PG190352	PG90243
K' Maro - Femme Like You	PG190766	PG93472
Kistehén Tz. - Szájbergyerek	PG190746	PG93486
Kylie Minogue - Love At First Sight	PG190031	PG91488
Lil Jon - Get Low	PG190934	PG93537
Linkin Park - In The End	PG190185	PG90995
Lynyrd Skynyrds - Sweet Home Alabama	PG190496	PG90996
Macskajaj (Goran Bregovic)	PG190166	PG92490
Maroon5 - Sunday morning	PG190802	PG93478
Natalie Imbruglia - Shiver	PG190783	PG93505
Phil Collins - Another Day In Paradise	PG190418	PG90957
Queen - We Will Rock You	PG190912	PG90866
Rob Thomas - Lonely No More	PG190784	PG93506
Roy Orbison - Pretty Woman	PG190632	PG90981
Scooter - Suavemente	PG190781	PG93504
Shakira - La Tortura	PG190935	PG93538
Stevie Wonder - I Just Called To Say I Love You	PG190020	PG90968
The Game - Hate It or Love It	PG190774	PG93520
Unique - Itt vagy	PG190928	PG93531
Uniting Nations - Out of Touch	PG190775	PG93521
Valami Amerika	PG190366	PG91494
Vision - Bárcsak újra itt lennél	PG190777	PG93522
Will Smith - Switch	PG190778	PG93523

SZÍNES HÁTTÉR - SMS - 06-90-629-333

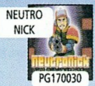


REAL TONE - SMS - 06-90-629-333

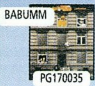
Báránybégetés 1	PG199004
Disznóröfögés	PG199036
Duda	PG199008
Ébreszt_óra	PG199014
Elektromos gitár1	PG199031
Elektromos gitár 2	PG199012
Fékcsikorgás, karambol	PG199013
Hagyományos telefoncsörgés	PG199050
Hagyományos telefoncsörgés 2	PG199017
Harangszó	PG199003
Kacsa	PG199035
Kakas	PG199005
Kakukkos óra	PG199007
Kiskutya	PG199011

MINI MOZIK - SMS - 06-90-629-333

JAVA JÁTÉK - SMS - 06-90-629-333



2240: a földönkívüliek megérkeztek hozzánk, és elfoglalták egy csillagközi űrhajónkat. Csak Neutro Nick tudja megmenteni a legénységet – és vele az egész világot!



Beszólt a szomszéd? Rúgd le focilabdával, vagy törd ki az ablakát! A legjobb utcai focis játék mobilra!

A legújabb kalandjátékban egy jamaicai rasta vagy – add és vedd a lemezeket, csajozz, hallgasd a pletykákat és legyél te a következő zenei mágnás!

Találj társat SMS-ben!

Küldd a PGTARS szót a 06-90-631-666-os számra. Regisztráció után azonnal SMS-ezhetsz azokkal, akik pont Téged keresnek! Az SMS díja csak 76 Ft+15 Ft áfa

TÖBBSZÓLAMÚ ÉS REAL TONE CSENGÉSEK CSAK AZ ARRA ALKALMAS KÉSZÜLÉKEKRE KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! • SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK, MINI MOZIK LETÖLTÉSÉRE CSAK AZ ARRA ALKALMAS SZÍNES KIJELZŐS KÉSZÜLÉKEKRE TÖLTHETŐK LE! Mono csengés: 400 Ft+80 Ft áfa/SMS. • Polifónikus csengés, színes háttérkép csak aktivált wappal tölthető le! • A http://wap.textboy.hu/jatek WAP oldalon megtudhatod, telefonodon melyik játékok futnak. • A többszólamú csengőhangok, real tone, színes háttérképek, mini mozik, java játékok sms díja 799 Ft+160 Ft áfa/sms • Polifónikus csengést, mini mozit és színes háttérképet Vodafone-ról csak a NET előfizetéssel rendelkezők tudnak letölteni. - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

Az FPS nézettől valahogy elkezdett hiányozni a célkereszt meg a duplacsövű shotgun...

Oroszországból (nem túl sok) szeretettel irta · JuliuS

HAMMER AND SICKLE

fejlesztő novik & co. / nival interactive **kiadó** cdv **web** www.hammer-sickle.com

Az idén fennállásának tizedik évfordulóját ünneplő, orosz illetőségű Nival Interactive olyan neves sorozatokkal ajándékozott meg minket, mint a Blitzkrieg, az Etherlords, a Rage of Mages és a Silent Storm. A cégen belül Novik & Co. néven futó kreatív csapatnak a Hammer and Sickle az első projektje.

Műfajmegújulás! Vérfrissítés a stratégiák között! Körökre osztott szerepjáték! – ilyen, és hasonló gondolatok támadtak bennem a játékkal történő első találkozás után. Hogy valóban sikerült-e létrehozni a csodát, hogy ettől lesz-e hangos a következő időszak, vagy mégsem jött össze minden úgy, ahogy a fejlesztők megálmodták, az hamarosan kiderül...

A Nival már régóta kísérletezgetett a szerepjáték és stratégia műfaji határainak összemosásával, nem is kevés sikerrel (gondoljunk csak a Rage of Magesre vagy a Silent Stormra). Most álmodtak egy nagyot, és összehoztak egy meglehetősen tekervényes, épp ezért izgalmas és fordulatos történettel ellátott, szerteágazó cselekményszálakkal felvértezett, úgynevezett „open-mission", vagyis szabad játékmenetű, GTA-szerű felépítésű történelmi thrillert, ami végül körökre osztott működésű, stratégiai elemekkel fűszerezett szerepjáték formájában öltött testet.

OROSZORSZÁGBÓL SZERETETTEL

Négy évvel a második világháború befejezése után, a hidegháború kezdetén, Németország brit-amerikai megszállás alatt lévő területén járunk. Hősünk egy orosz kém, aki keletről nyugatra vándorlása közben a szuperhatalmak titkosszolgálatainak kereszttüzében találja magát. Idővel az események körülötte koncentrálódnak, tettei kihatással lesznek mindenre és mindenkire, így minden lépését alaposan meg kell fontolnunk, hiszen a játék többszálú cselekményvezetésének köszönhetően minden megmozdulásunk a szűk környezetünkön túl globális eseményekre is kihatással lehet. Adott esetben békét teremtünk, vagy kevésbé szerencsés módon – ha túl sokat zaklatjuk a helyi embereket, vagy sokat segítünk át a másvilágra közülük – akár a harmadik világháborút is kirobbanthatjuk. Ez pedig tagadhatatlanul súlyt ad minden egyes egérkattintásnak.

Hat karakterosztály közül választhatjuk ki hősünket, akihez később újabb irányítható karakterek csatlakoznak (maximum heten), megteremtve a csapatalapú stratégia alapszituációját. Saját cselekedeteinken túl társaink tettei is következményekkel járnak – mindenki megjegyzi a korábbi sérelmeket avagy szívességeket –, amelyek később a csapategységre is kihatással lehetnek. Szintén figyelembe kell vennünk, hogy a játék világa is őrzi korábbi ténykedéseink, viselkedésünk nyomát, így ha egyszer vissza kell térnünk egy-egy területre, ez is befolyásolhatja a többi ember hozzánk állását. Mindezeken túl a fogadtatásunk még olyan apróságokon is múlhat, hogy milyen felszerelést és ruhát hordunk, milyen fegyvert cipelünk magunkkal, vagyis mennyire tűnünk barátnak avagy ellenségnek, illetve mennyire nézünk ki olyasvalakinek, akibe nem érdemes belekötni.

Találós kérdés: a következő pillanatban hány hulla marad a terepen?

NYUGODALMAS SILENT STORM

Nevével ellentétben a Silent Storm közel sem volt csendes, sok esetben a harcra volt kihegyezve a játékmenet, szinte végig az akció dominált. Ezzel szemben a Hammer and Sickle nyugodtabbra, megfontoltabbra veszi a figurát, és elsősorban a lopakodásra, a logikai kihívásra, az intrikákra és döntéseink következményeire fókuszál. Persze itt is lesznek összecsapások, amik – a körökre osztott játékmenetnek köszönhetően – akciópontok felhasználásával zajlanak. Amint megpillantjuk az ellenfelet, dönthetünk ar-

A játékban jelentős mennyiségű fejtörővel találkozhatunk. Fejtörő érteeeed, csákánnyal...

ról, hogy pontjainkat a fedezékbe húzódásra, esetleg a megelőző csapásra költjük; esetleg sorozatlövéssel szórjuk meg őket, vagy távcsöves puskánkkal egyetlen pontos lövésre használjuk összes pontunkat – a lehetőségek szinte végtelenek. A fő történethez számtalan miniküldetés, mellékfeladat csatlakozik. Az egyenes ági elődnek tekinthető Silent Stromhoz hasonlóan itt is az RPG-knél megszokott karaktergenerálással kezdünk, kiválasztva a foglalkozásunkat, elosztva a tulajdonságpontjainkat, és megformázva a külsőnket. Később ehhez gyűjthetünk különféle képességeket (több mint 25-ből választva), és megszámlálhatatlan tárgyat és fegyvert, ami egy valamirevaló RPG-hez kell.

Fegyverekből több mint 90, második világháborús és a háború utáni korszakból való, autentikus fajtát találunk, a pisztolyoktól a puskákon át a gránátokig. Tárgyaink között gyógyászati kellékek, zárfeltörő eszközök és egyenruhák is szerepelnek, amelyeket – a fegyverekhez hasonlatosan – halott ellenfeleinktől zsákmányolhatunk, vagy a civilektől vásárolhatunk meg. A Silent Stormmal ellentétben a fejlesztők itt végig megmaradtak a realitás talaján, tehát nem lesznek elvadult, sci-fi kategóriába tartozó ellenfelek. A térképek mérete megegyezik a Silent Storm pályáinak nagyságával, és bár lesznek járművek a játékban, de sajnos egyik sem vezethető.

BOSSZANTÓ ÚTKERESÉS

Ezzel végére is értünk a játék RPG aspektusának, így ha sokak szemében a Diablo sem szerepjáték, ezt mégannyira sem lesz az. Pedig itt még a karakterkaszt kiválasztásának is óriási szerepe van, igaz nem a megszokott módon. A készítők ugyanis minden képzettségtípusra megálmodtak egy ideális végigjátszási utat, amiről ha letérünk, irtózatosan nehézkessé válik a továbbjutás (olyannyira, hogy bizonyos kérdéseket és válaszlehetőségeket meg sem jelenít a program,

csak egy adott karakternél – így ugyanannak a feladatnak a hasonló módon történő megoldása az egyik karakterrel gyerekjáték, a másikkal szinte lehetetlen). Ez roppant bosszantó, hiszen semmi előzetes utalást nem találunk a dologra, csak azt vesszük észre, hogy mérgünkben mármár falhoz vágjuk a billentyűzetet.

További idegesítő dolgok jelentkeznek az AI területén. A gyakran egymást halomra lövöldöző, minden létező taktikai hibát elkövető ellenfelek hátrányos helyzetét legtöbbször túlerő alkalmazásával próbálja meg kiegyenlíteni a játék, ami nem túl elegáns megoldás. Ráadásul sokszor egy adott terület kapujában nézünk farkasszemet a létszámfölényben lévő ellenséggel, amikor vajmi kevés esélyünk van a kitérésre (vissza persze nem mehetünk, mert bár van lehetőség visszatérni korábbi területekre, de csak akkor, ha már minden ellenfelet legyőztünk az adott szektorban).

KŐ KÖVÖN NEM MARAD

A játék a Silent Storm: Sentinels továbbfejlesztett motorját örökölte, felturbózva néhány új képességgel. A két leglátványosabb elem a napszakok változása (amit alaposan ki is használhatunk, hiszen túl azon, hogy a fényforrás függvényében vándorló árnyékok szépen festenek, a lopakodást nagyságrendekkel könnyebb sötétben végrehajtani), valamint a teljesen lerombolható környezet. Utóbbi remek fizikai modellel egészül ki, így például az épületek ablakait betörhetjük, a közfalakat szétrobbanthatjuk, a gránátokkal miszlikbe apríthatjuk az ajtókat, vagy csinos lyukakat robbanthatunk a téglafalakba; s ha elég közfalat semmisítünk meg, az egész épület összeomlik.

A sok dicséret ellenére nem különösebben földbedöngölő a látvány, mintha a készítők megrekedtek volna a Silent Storm két évvel ezelőtti szintjén. Mivel az akkoriban csúcsnak számított, ez voltaképpen annyit tesz, hogy a grafika elfogadható, az effektek látványosak, de a lélegzet elakadása ezúttal elmarad. Hasonlóképp átlagosnak – sőt talán az alattinak – mondható a zene, valamint a hangeffektek is. A szinkronszínészek ugyan kellő akcentussal segítenek beleélni magunkat egy adott nemzet szerepébe, de ezzel minden jót el is mondtunk róluk. Rendre idétlen dialógusok zökkentik ki a játékost a nehezen megteremtett hangulatból.

FELEMÁS ÉRZÉSEK

Végezetül azt kell mondanom, még nem tudom, hányadán állok a Hammer and Sickle-lel. Egyfelől szívesen dicsérném a remek alapötletet, az újszerű megoldásait, valamint a – pusztítás kedvelőinek ajánlva – rombolható környezet miatt. Ugyanakkor hiába a számtalan végigjátszási lehetőség, ha a játék ennek ellenére is túl rövid, ha szánalmas az AI, valamint ha multiplayer mód nélkül kerül forgalomba. Ráadásul egy patch is alaposan ráférne még, hiszen az elképesztő töltési idők, és a karakterek időnkénti eltűnése nem tartozik a könnyen megbocsátható hibák közé.

Hammer and Sickle

grafika	18/25
zene	07/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	12/15

68%

PC GURU index 3/5

+
- Érdekes ötlet
- Rombolható környezet

−
- Gyenge AI
- Visszafogott grafika
- Rövid, bugos
- Nincs multiplayer

Silent Storm	83%
Silent Storm Sentinels	78%
UFA Aftershock	81%

Minimum gépigény: P3 1 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 3 GB HDD

multi

sasa, flatline, chris

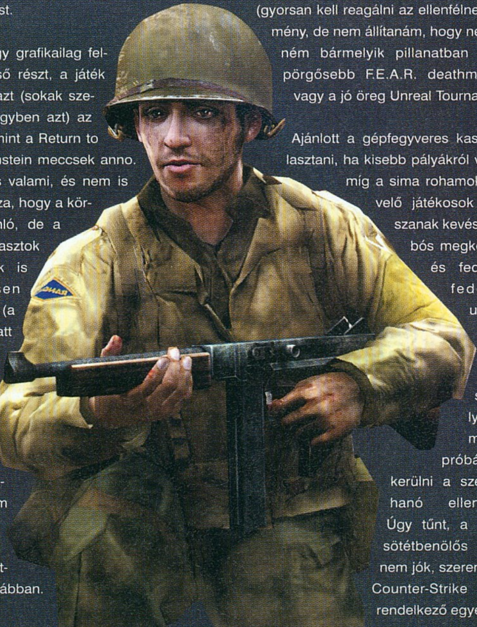
Egy játék multiplayer örömeit a megjelenés környékén aktuális tesztben értékelni, nos, ha enyhén akarunk fogalmazni, igencsak necces dolog. Nem elég, hogy ilyenkor általában túl kevés idő áll rendelkezésre a multi összes csínjának-bínjának kitapasztalásához, de általában a többszemélyes játékélmény csak hetek-hónapok múltán, az online közösség kialakulásával, a kezdeti kiegyensúlyozatlanságok kicsiszolásával mutatja meg magát. A tavalyi év végén sok remek játék jelent meg, amiről a tesztjeinkben „megtippeltük", hogy élvezetesek lesznek multiban – most pedig, az említett hetek-hónapok elmúltával eljött az idő, hogy elővegyük, és kizárólag a többszemélyes játékmód felől közelítve újra teszteljük őket…

call of duty 2

írta · Flatline

a Call of Duty 2-t senkinek sem kell bemutatnom, mindenkinek megvan a maga véleménye róla (ami az „újracsomagolt első rész"-től az „év játéká"-ig terjed). A többjátékos opcióban sok változás ugyan nem történt ahhoz képest, amit az első rész partijai fektettek le alapként – mégis van pár olyan játékélményt befolyásoló faktor, ami magasabb szintre emeli a mókát az előző részhez képest.

Azon túl, hogy grafikailag felhúzták az első részt, a játék szinte ugyanazt (sokak szerint egy az egyben azt) az érzést adja, mint a Return to Castle Wolfenstein meccsek anno. Ebben van is valami, és nem is csak az okozza, hogy a környezet hasonló, de a választható kasztok és fegyverek is meglehetősen azonosak (a korhűség miatt elsősorban). Nem állítom, hogy összetéveszthető a két játék, mégis többször éreztem úgy, hogy ezzel már mintha játszottam volna korábban.



Érdekes módon nem járt annyi üvöltözéssel és szemkikaparással az a 20-22 óra multi hent a Call of Duty 2-ben, mint elsőre vártam. A legtöbb időt a Headquarters móddal lehet elszórakozni, bár ezt említettük már a tavalyi tesztünkben is. Fantasztikus taktikai harcokat generálhat a HQ-k megvédése és bebiztosítása az ellenfél rohamai mellett! A HQ-k felhúzása és állandó cserélődése a támadások miatt (gyorsan kell reagálni az ellenfélnek) jó élmény, de nem állítanám, hogy ne cserélném bármelyik pillanatban a jóval pörgősebb F.E.A.R. deathmatch-re, vagy a jó öreg Unreal Tournamentre.

Ajánlott a gépfegyveres kasztot választani, ha kisebb pályákról van szó, míg a sima rohamokat kedvelő játékosok választanak kevésbé rambós megközelítést és fedezékről fedezékre ugrálva (mint az egyszemélyes módban) próbálják kikerülni a szemberohanó ellenfeleket. Úgy tűnt, a lapulós-sötétbenőlős taktikák nem jók, szerencsére a Counter-Strike múlttal rendelkező egyedek így nem jutnak előnyhöz. A füstgránátot használjátok minél többet, óriási öröm a legnagyobb harc sűrűjébe bedobva azon tapsikolni, hogy szitává lőhető mindenki, aki vakon támolyog a tetőig érő füstben. Ilyenkor csak mosolyogni szabad, és kuncogni a mikrofonba, míg a vulgáris jelzőket nem meghallva diadalittasan nyomjátok le a pontszámkijelző gombot. Hasznos még, ha a gránátokat is sűrűbben dobáljátok, mint ahogy azt megszokhattátok a három kampány során: remek tömegpusztító fegyverként működnek. Okosan kezelve össze lehet hozni csupán a gránátok segítségével 4-5 skalpot per respawn. Ilyen taktika mellett elég kiegészítő, vagy épp elterelő fegyvernek használni az arzenál vaskosabb darabjait.

Véleményem szerint a világháborús témát kedvelő játékosok nagyon fogják élvezni, azok pedig, akik a korábbi Call of Dutyról érkeznek (megfelelően erős géppel) főleg. Ha tehetitek, próbáljátok ki, de nem vele fogtok eget-földet rengető függőséget generálni magatoknak, ez majdnem biztos. Pár órás mókára bőven jó, többre már komolytalan picit.

➔ Elődjéhez hasonlóan borítékolható a népszerűsége, bár játékélményben igazából nem nyújt annyit, mint legerősebb vetélytársai. Kicsit magas gépigénye ellenére néha egy-egy gyors, szórakoztató menetre ideális lehet.

79%

age of empires 3

írta · Chris

Az Ensemble nagyszerű Age of Empires 3-ának gyönyörű grafikája, a remek egyjátékos mód, és a játékrendszernek az a néhány nagyobb jelentőségű újítása már előre sejteti, hogy jó kis multicsatákat rendezhetünk vele. Bár a külalak korántsem jelent garanciát a biztos sikerre – hiszen mai napig korunk legnépszerűbb RTS-ei 5-10 évvel ez előttről valók –, az Age 3 ötletei igen élvezetes játékmenetet eredményeztek.

A többszereplős játékmód alapjai ugyanazok, amiket más RTS játékokban megszokhattunk: nyersanyaggyűjtés, haderő felállítása, majd az ellenfél teljes leigázása. A második részhez képest a játék sok egyszerűsítésen esett át, pl. eggyel kevesebb fajta nyersanyagot kell gyűjtögetnünk (megmaradt az arany, a fa és az élelem), és civil lakosságunknak már nem szükséges visszavinni minden begyűjtött cuccot a főépületbe. Készleteinket kiegészíthetjük oly módon is, hogy hősünkkel elkezdjük felderíteni a környékünket, majd véletlenszerűen elszórt kincseket szedünk össze a térképen.

Az igazi újdonságot a játékban a már sokat emlegetett Home City jelenti, amely természetesen megtalálható a multi játékokban is. Miután létrehoztuk saját profilunkat, a program a lejátszott mérkőzéseink alapján tapasztalati pontokkal jutalmaz minket, amelyekből minden játékos különféle jutalomkártyákat vásárolhat magának. Ezekből a kártyákból aztán bárki összeállíthatja a saját játékstílusára szabott „pakliját". Itt aztán alaposan megkeverhetjük a játékot, hiszen hiába a nagyjából ugyanolyan képességekkel felruházott nemzetek, a játék közben kijátszott kártyáink könnyedén megfordíthatják egy-egy mérkőzés menetét. Paklink összeállításakor dönthetünk úgy, hogy a gazdaságunkat (például +300 étel vagy fa), vagy hadseregünket (+8 lovas) segítő lapokkal indulunk – a lényeg az, hogyha elegendő tapasztalati pontot gyűjtött be a városunk, mindenképp játsszuk ki a lapjainkat. Tapasztalati pontokhoz legkönnyebben harc által juthatunk, de majdnem minden pályán megtalálhatók a kereskedelmi útvonalak is; ha ezek mentén felhúzunk pár épületet, folyamatos utánpótlást biztosíthatunk magunknak tapasztalati pontokból – persze csak addig, míg az ellenfél észre nem veszi, és szét nem rombolja azokat.

Hosszú, rush-mentes játékokra kell számítani azoknak, akik áldoznak pár órát az idejükből, és kipróbálják ezt a nagyszerű kis RTS-t multiban. Haverokkal, egy-két pizza után nekünk nagyon bejött, bár abban mindannyian egyetértettünk, hogy a nagy Blizzard RTS-ek még mindig jobbak egy fokkal. Talán majd a következő rész...

Látványos, jó pár újdonságot felvonultató RTS, de a nyolcéves Starcraftot azért nem uninstalláltuk miatta. Kisebb kezelőfelület és gyorsabb grafikus motor nem ártott volna alá, de még így is igen szórakoztató multiban.

84%

Civilization 4

írta • Flatline

Több nívós online és papírmagazinnál is az Év Játéka díjat nyerte a Civilization IV, olyanok is akadtak, akik nem csak PC-s legjobbnak, de a 2005-ben megjelent játékok között, minden platformon együttvéve gondolják így. Miután engem is elkapott a Civ 4 multi gépszíja, bátran kijelenthetem: a többszemélyes játékmód is alátámasztja a választás helyességét. A Civ 4 multiplayer ugyanis olyan behúzós, hogy még azok is kénytelenek kipróbálni, akik soha az életben nem játszottak még körökre osztott stratégiával. No nem azért, mert első ránézésre annyira tetszene nekik, hanem azért, mert a mostanában zajló LAN partik alkalmával csak azt nézhetnék, hogy mások vadul Civeznek...

Ugyan már két patch is kijött a megjelenés óta (először az 1.09, majd közvetlen Szilveszter előtt az 1.52), nem javítottak mást, csak kisebb bugokat, elírásokat, plusz bekerült pár videó, amivel nem tudtak elkészülni megjelenésig (a több mint 20 világcsoda mindegyikéhez igényes animációt hegeszteni nem kis munka...). A fő baj máig az, hogy a Gamespy hálózata, amelyen keresztül az online játék folyik, valamiért sűrűn magába fordul játék kreálásánál, így többen órákat várnak, míg végre játékba jutnak. Nem lehetetlen játékba kerülni, de óriási szerencse kell hozzá, hogy a lobbin túljusson valaki, aki először próbál játékhoz csatlakozni.

Ha viszont sikerül, RTS-eket megszégyenítő tenyérizzadás és izgulás veszi kezdetét, hogy vajon milyen startpozíciót kapott a játékos (mivel a térképen a Stonehenge megépítéséig mindenki középen látja magát a minitérképen), mennyi ellenfél van a közelében és milyen erőforrások érhetőek el az első pár kitermelt munkással. Rengeteg stratégia létezik, még rush-olni is lehet, ami itt a „chop rush through bronze working" nevet kapta, ami

annyit tesz, hogy a bronzmegmunkálás feltalálása után (pár kör) egy-két munkással (ez 25 kört jelent) a főváros körüli fákat irtva gyorsítjuk a termelést.

Hat játékos alatt ne válasszatok standard méretű pályát, bőven elég a kicsi is, a méretek, távolságok mindig óriásiak. Egy huge méretű pályán 16 játékos is bőven elfér, rohamos terjeszkedés mellett is... A második tanács, hogy ne építsetek túl sok világcsodát, mert online játékban hamar bajba kerülhettek a kiesett hadiipari termelés miatt. Mindig legalább öttel több harci egységetek legyen, mint amit elégségesnek gondolnátok az adott pillanatban. A tapasztalat az, hogy FFA (mindenki-mindenki ellen) módban a Krisztus születése utáni ötszázadik évre már nagyjából eldől, ki nyer majd. Ritka, hogy a középjátékban még ölre menő csaták legyenek, hisz addigra vagy technológiai fölénybe került valaki, vagy már legyilkolták mindenkit. Lehetőleg kerüljétek a kreatív-organizált-agresszív tulajdonsággal rendelkező vezetőket, a multiban leghasználhatóbb variáció az iparorientált, filozófikus és pénzügyi beállítottságú hármas. Hiába lehet nyerni elvben hatféleképpen, kulturális győzelemre ne számítsatok, a vallással szintén nemigen lehet egyről a kettőre jutni, csak kiegészítő pénznek jó.

Ami a legfontosabb: ne üljetek le játszani legalább 7-8 óra szabadidő nélkül (gyors játékmódban; maraton módban legalább 24 óra egy menet...), még úgy sem, ha tudjátok, hogy bármikor kiléphettek (az AI átveszi a szerepet, nem is játszik rosszul).

➲ Azoknak feltétlen ajánlom, akiknek sok ideje van esténként; nagyobb kihívás online, mint otthon végtelen köridővel, hiszen online 35 másodperc alatt kell mindent megcsinálni egy körben. Gyors, addiktív, mindenképp próbáljátok ki!

92%

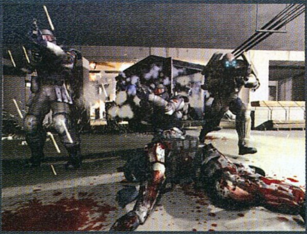
F.E.A.R.

írta · Sasa

A F.E.A.R. egyértelműen a tavalyi év egyik legjobb FPS-e, ami leginkább az elképesztő mesterséges intelligencia által levezényelt élvezetes beltéri harcoknak volt köszönhető. A F.E.A.R. az egyjátékos mód mellett azonban – némiképp meglepő módon – multiban is népszerű, aminek miértjére a két ünnep közt tartott multimeccsek alatt mi is rájöttünk…

A BULLET TIME EREJE

A F.E.A.R. multi legnagyszerűbb újdonsága az egyjátékos módban is használható időlassítás képessége, ami nem csak látványos, de rendkívül jól használható is – nem véletlen, hogy jelenleg a legnépszerűbb játékmód a Slow Mo Deathmatch. Itt a cél természetesen egymás legyilkolása, de a fókusz a hasonló játékoktól eltérően általában egy játékosra irányul. Ebben a módban ugyanis valaki mindig rendelkezik az idő lelassításának képességével, ergo sokkal könnyebben lőheti le a csapatostul életére törő ellenfeleket – akik közül valaki a „kiválasztott" lemészárlását követően felveheti a lassítás képességét. Fontos megjegyezni, hogy a F.E.A.R.-ben a Counter Strike-hoz hasonlóan a játék elején kiválaszthatjuk, melyik fegyverrel akarunk harcba szállni. Mindegyik mordályt érdemes kipróbálni és végül értelemszerűen a számunkra legkézreállóbbat használni. Ugyancsak említésre érdemes, hogy a lelőtt ellenfelek maguk után hagynak egy elsősegély-csomagot. Ezt felvéve nem nő automatikusan az életerőnk: a Health Packet az egyjátékos módhoz hasonlóan a „Use" billentyű lenyomásával aktiválhatjuk. Nagyon figyeljünk erre, a Quake deathmatch-énél is pergőbb F.E.A.R. multiban létfontosságú szerepe van az időzítésnek.



A sima öldöklés mellett természetesen csapatban is küzdhetünk. A Team Deathmatch ugyanolyan pergő, mint a ki-ki elleni ütközetek, ezért mindig próbáljunk okosan, csapatban menni. Itt ugyanis elég néhány jól eleresztett lövedék, és máris holtan esünk össze – ha azonban egymást fedezve, szervezetten haladunk, pillanatok alatt helyzetelőnyhöz juthatunk.

A csapatmunka fontossága halmozottan igaz a CTF játékmódra, ami ugyanarra a sémára épül, mint az UT vagy Quake sorozatban.

EGY-KÉT JÓ TANÁCS

Ha közel kerülünk valakihez, használjuk a közelharci képességünket. Egyetlen rúgás is elegendő, hogy ellenfelünket a másvilágra küldjük. CTF-ben bizonyos pályákon (ahol az ablakok a szabad térre nyílnak) elengedhetetlen a mesterlövész a csapatban. A közelharci fegyvereken kívül használjuk gyakran a különféle robbanószereket és gránátokat is, a detonáció egyszerre 2-3 ellenlábast is cafatokra téphet. Mindig próbáljunk meg fejre célozni! Pontos találat esetén egyetlen lövés is elegendő a likvidáláshoz. Végül, de nem utolsósorban: használd a füledet! A kiváló hangzásból adódóan ugyanis könnyedén lefülelhetjük áldozatainkat, akár azelőtt, hogy meglátnánk őket.

A F.E.A.R. multi minden idők legpergősebb összecsapásait ígéri. Szerencsére elég sokan játsszák, így az interneten is könnyedén becsatlakozhatunk az ütközetekbe. Ha szereted a pörgést, és nem idegesít fel, hogy 30 másodpercenként kinyírnak, a F.E.A.R. a Te játékod.

82%

quake 4

írta · Sasa

A PC Guru szerkesztőségében mindig nagy népszerűségnek örvendtek az id többszereplős játékai. Megszámlálhatatlan órát töltöttünk a Quake 1 dm4-es pályáján, a Quake 2 CTF módjával és elmondhatatlanul sokat játszottunk a Quake 3 Arena Tom DM1-es térképén – nem csoda hát, hogy csapatunk deathmatch-re éhes magja tűkön ülve várta a Quake 4-et, ahol a Doom 3 motorral életre keltett legendás Quake 2 és Quake 3 Arena térképeken küzdhettünk.

GYŐZTES CSAPATON NE VÁLTOZTASS!

A Raven fejlesztői megannyi Quake 3 Arena meccsel a hátuk mögött úgy döntöttek, hogy a Quake 4-ben a grafikus motoron kívül szinte semmit sem változtatnak a nagy sikerű elõd játékmódjain és térképein. A többszereplős opciók között így csak a Deathmatch, a Team Deathmatch, a Tourney és a Quake 2-ben népszerűvé vált Capture The Flag választható. Mai szemmel nézve ez vajmi kevésnek tűnik. Unreal Tournament 2004-es és a Battlefield 2-es időkben az ember minimum Team Arena szintű hatalmas pályákat és csapatorientált küzdelmeket várt – ehelyett be kell érnünk a régi, de annál nagyszerűbb maximum 8 fő számára ideális deathmatch és CTF pályákkal.

A Raven tehát nem újat és forradalmit alkotott, hanem újraélesztette a klasszikusokat, azok minden előnyével és hátrányával együtt. Megmaradtak a jó öreg Quake 3 Arenás fegyverek, a kiváló air control és fizika; egyszóval minden, ami miatt imádtuk és jobban szerettük, mint a több szolgáltatást nyújtó Unreal Tournament sorozatot.

A Quake 4 éppen ezért a szerkesztőségben nagy elismerésnek örvend, elképesztően jókat játszunk vele – egyetlen problémánk az internetes játékkal adódott. Az még hagyján, hogy sajnos nagyon kevesen játsszák a világhálón, ezért szervert találni nehéz feladat, de valamilyen érthetetlen okból kifolyólag a netes játék alatt a Q4 sokkal jobban szaggat, mint egyjátékos módban. A szaggatás miatt pedig épp az a varázs veszik el, ami miatt szeretjük: a pontosan kivitelezhető akrobatikus ugrások, a hirtelen irányváltás után leadott hajszálpontos találatok, amik a lag, illetve a szaggatás miatt majdhogynem kivitelezhetetlenek.

A Quake 4-et így leginkább otthoni LAN-partikhoz ajánlom. 4-6 fős társaságok számára nagyszerű kikapcsolódást nyújt, kellően erős gépeken megunhatatlan; ha kedvet kaptál hozzá, és eddig még nem találkoztál a Q3 Arenával, akkor biztos be fogod szerezni azt.

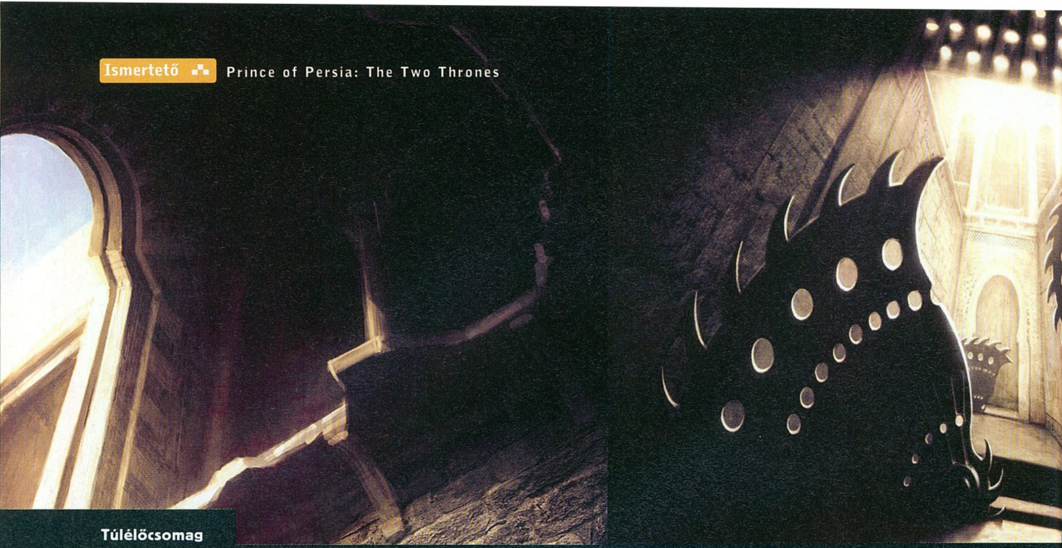
KONKLUZIÓ

A Quake 4 multi része az internetes sajtó szerint hatalmas csalódás volt, sokan emiatt húz-

ták le a játékot és értékelték 80% alá – ám arról senki sem beszélt, hogy a Doom 3 mellé még ennyit sem kaptunk, de ott valamiért senkinek sem fájt a multi hiánya. Quake 3 játékosoknak és a nosztalgiázni vágyóknak kötelező darab, a többiek tegyenek egy próbát: ha bejön, nem szabadulsz tőle, ha nem, akkor marad a Battlefield, vagy Unreal sorozat...

Számunkra sokkal többet adott, mint amit egy egyjátékos módra fókuszáló játéktól elvártunk. A nagyszerű klasszikusok újrája a LAN partik gyöngyszeme lehet. A „quad damage!" elhangzásakor még mindig feláll a hátunkon a szőr!

83%



Túlélőcsomag

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES

írta · Tika

Az előző két Persia-játék tapasztalatai alapján biztosnak látszik, hogy a múlt havi számunkban bemutatott Two Thrones a Mentőöv rovatban maga lehetne az aranytojást tojó tyúk – de most inkább elébe megyünk az ezernyi kérdésnek és megkopasztjuk. Persze ettől még tessék csak nyugodtan zaklatni az elakadásokkal, de a „life upgrade", a főellenségek legyőzése, és a fontosabb logikai feladványok témája ezután tabu, legalábbis egy darabig; ugyanis előbbiekről értekezünk most.

LIFE UPGRADE

A Warrior Withinnel ellentétben itt a hat életerőturbozó összegyűjtése csupán a végjátékot könnyíti meg (több tartalékunk lesz), nincs alternatív befejezés, sem egyéb bónusz-hozadék, de természetesen érdemes a 100%-os végigjátszásra törekedni.

A LELŐHELYEK

1. A THE SEWERS

pálya legvégén, miután a herceg visszaváltozott a sötét karakterből normálissá, egy hosszú, kétoldalt fülkeszerű beugrókkal tarkított teremben találjuk magunkat. A terem ajtaját a tőrünkkel működésbe hozható kapcsoló nyitja, kilépve innen balra, egy lefüggönyözött ajtón át (az egyetlen járható út) juthatunk az első életnövelő kúthoz.

2. THE LOWER CITY ROOFTOPS

pálya végén, miután lejutottunk a háztetőkről, egy olyan zsákutcához érünk, amelynél két „késes kapaszkodót" láthatunk egymás felett. A felsőről falon futással (szintén a tőrünket használva) aktivizálható egy kapcsoló, amely két ajtót nyit egyszerre. A közelebbi a történet szálát követve az Aréna felé visz, a hátunk mögötti pedig a második life upgrade-hez.

3. THE TEMPLE

Miután követjük Visiert, és sötét hercegből visszavedlünk, egy zárt, kör alakú helységben piszkálhatjuk meg a gátat, amely leereszti a helyiségben a vizet. Ezután elindulunk felfelé a csonkán meredő oszlopra falon futással felugorva, de félúton, a négy széles rúdnál, egy zászlóval úgy-ahogy takart bejáratot kell látnunk. Ez vezet a harmadik kúthoz.

4. THE CANAL

Rögtön a mentési pontnál, a falikúttól jobbra található egy szűk, törpékre méretezett bejárat. Az üreg a következő life upgrade-hez vezet.

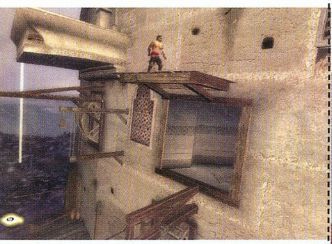
5. THE PALACE ENTRANCE

A feladat itt az, hogy a liftet feljutassuk a függőkertekhez. Amikor a második elforgatható kapcsolóhoz érünk (ahol a két lenge ruhás pengevirtuóz hölgyet kaszaboljuk szét), forduljunk a lift

felé. Három, egymás fölött elhelyezkedő késbeakasztós foglalatot láthatunk. Ugrás át, a tőrrel megkapaszkodik, majd eggyel feljebb ugrás, szintén tőrrel megkapaszkodik, és ez még egyszer. Itt időlassítás, ugrás hátra, a falról elrugaszkodva nekiugrani a kapcsolónak, lepottyanni, majd zuhanás közben az előbbi lyukak valamelyikében tőrrel megkapaszkodni. A középső lyuktól lefelé dobhatunk egy hátast, így visszakerülünk az elforgatható kapcsolóhoz, és az immár nyitott ajtóhoz, ami az ötös számú life upgrade bejárata.

6. THE MIDDLE TOWER

Miután a liftekkel feljuttattuk a legfelső szintre a követ, aktivizálva ezzel az egyik kötélen függő kabint, elindulhatunk a falon felfelé. Amikor pontosan a liftek fölé érünk, megjelenik a bal alsó sarokban a Landscape ikon. Kapcsoljuk át a kamerát, és jól látható, hogy a fa platform alatt (amelyen épp állunk) egy bejárat van. A platform külső, középső részén függeszkedjünk le, essünk rá a gerendára, és irány az utolsó kút.



THE STRUCTURE'S MIND

A kertben lévő három mozgatható platform össze van kapcsolva egy mechanizmussal, amely a hiányzó hidat pozícióba emeli. Mindhárom platformot a plafonig kell felemelni, hogy működésbe hozzuk a szerkezetet. A fűrészkorongos csapdák felőli ajtótól nézve a legközelebbi liftplatform legyen az egyes, a középső a kettes, és a legtávolabbi a hármas.

A helyes műveletsor: hármas FEL, egyes FEL, egyes FEL, hármas LE, kettes FEL, hármas FEL, hármas FEL, kettes LE, egyes LE, kettes FEL, kettes FEL, egyes FEL.

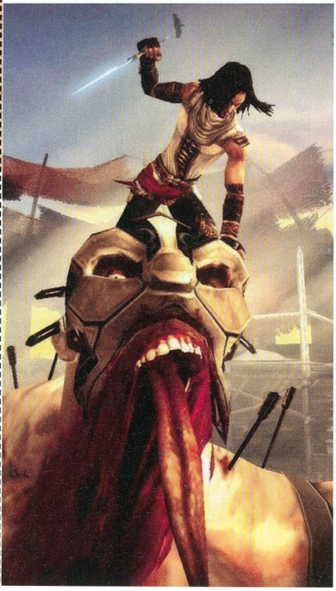
THE ROYAL WORKSHOP

A pályán a herceg édesapjának monumentális szobrával kell kitörnünk az átellenes oldali kaput. A két mechanizmushoz a szobor botján felmászva indulhatunk el. A forgatható karok az irányváltók, a tőrrel működtethető kapcsolók pedig a szobor mozgatói. Sorrendben a műveletek: ELŐRE, forgatás az óramutatóval megegyező irányba (továbbiakban FO), FO, ELŐRE, ELŐRE, FO, HÁTRA, FO, ELŐRE, FO, ELŐRE, forgatás az óramutatóval ellentétes irányba, ELŐRE.

FŐELLENSÉGEK

KLOMPA - THE ARENA

Az első kemény kihívás, ellenfelünk különös ismertetőjegye a hiányzó alsó állkapocs, és a full metál alsónemű. Amint meglátjuk, iszkiri, körbe az aréna falai mentén. Két helyet is találhatunk, ahol falmászó technikánk kiteljesedhet (mindkettő egyértelmű bemélyedés, fából ácsolt feljárókkal). Jó ritmusban mászva (értsd: szinte megszakítás nélkül) kell felérnünk, bármelyik oldalon is próbálkozunk. Fenn gerenda nyúlik az



PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
NYEREMÉNYJÁTÉK

06-90-624-426

Ha szeretnéd megnyerni a 3 darab Prince of Persia 3 eredeti játékot, akkor nincs más dolgod mint válaszolni az alábbi kérdésre :

MI A JÁTÉK LEGNAGYOBB ÚJDONSÁGA?

A, A SÖTÉT HERCEG
B, MEGÚJULT A GRAFIKA
C, JÁTSZHATÓ NŐI KARAKTER

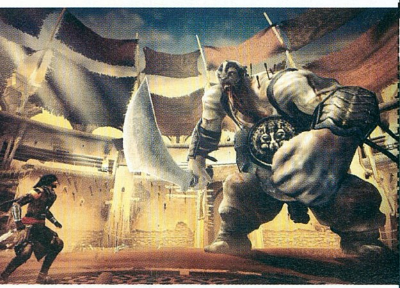
Küldd el SMS-ben a helyes megfejtést fenti telefonszámra a PG kódszó után. Pl.: PG A

A játék SMS küldésének díja 240 Ft + Áfa (60 Ft). A játékban résztvevők hozzájárulnak ahhoz, hogy a játék szervezőitől SMS értesítőket kapjanak. Ha nem kívánsz értesítést kapni, kérjük, jelezd ezen igényed ügyfélszolgálatunkon. (06 1) 327 8489

óriás felé; másszunk ki, ugorjunk vagy bökjünk a speedkillre, aztán három szúrás jön: vállba, mancsba, szembe. A másik oldalon is jussunk fel a gerendáig, speedkill, három döfés. A megvakult bestiának hátulról kaszáljuk el a lábait, ha térdre rogy, hercegünk felugrik a hátára, és beadja neki az utolsó adag speedkillt.

MAHASTI – THE BROTHEL

Lila ruhás nőstény, feltűnően hasonlít a második rész Shahdee-jére. Amint összecsapunk vele, helyezkedjünk védekező állásba, vagy oldalra gurulásokkal térjünk ki, és várjuk meg a támadó mozdulatok végét, majd csépeljük meg. Ezt ismételgetve hamarosan menekülőre fogja a dolgot a bestia. Üldözzük! Itt már a sötét énünkkel loholunk, és egy belső sugallat hatására, amint



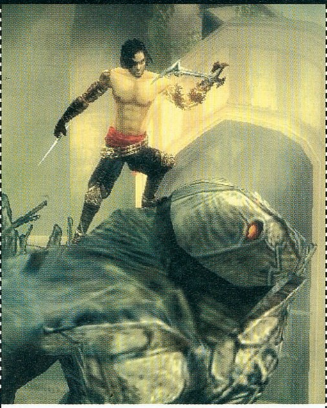
elérnénk a megfelelő platformot, kapcsoljuk be az időlassítást, így a némber nem tud elfutni, és mi néhányszor a nyakába csördíthetünk a lánccal. Ezt ismételgetve eljutunk a végső összecsapáshoz, ami gyakorlatilag a Dagger attack gomb szélvészgyors nyomogatására épül. A két harcos összeakaszkodik, és ha elég gyorsan ütjük-verjük a szerencsétlen billentyűt, Mahastinak annyi.

VINE BRUTE – THE CITY GARDENS

Ő egy mohával benőtt gólem, a fent nevezett pályán találjuk egy kör alakú arénában. Kivégzése egyszerű: a két lába között bukfencezzünk át, hátulról kaszaboljuk szét a lábait, majd amikor fél térdre rogy, ugorjunk fel a hátára, és vigyünk be neki egy speedkillt. A dolog neheze most jön. A gólem fejébe akasztott tőrrel hercegünk irányítani tudja a monstrumot, de ha ezt elfelejtenénk, a dög lefejeli a falat, hátraesik, mi pedig palacsintaként végezzük. A bal és jobb gombokkal a kapukat célozzuk be mint főirányt, majd át a gyors fordulókkal tarkított utcákon.

AXE AND SWORD – THE KINGS ROAD

A második fogathajtásos pálya végén eme két úriember prezentál némi gladiátorharcot egy tűzkörben. A baltást felejtsük el, és agresszívan támadjunk a kardosra. Néhány csapás után a baltás nekiveselkedik, és hátulról csapna agyon – ilyenkor simán guruljunk odébb. A bárd beszo-



A 27 éves férfiáldozat, a gólem testén több, kés vagy kard által okozott sebet találtunk...

rul a földbe, és mi vidáman csépelhetjük az első speedkillt jelző „fodrozódásig". Vigyük be a szurikat, majd újra szálljunk rá a kardosra, ekkor ismét lesújt hátulról a favágó; guruljunk el, csépeljük, speedkill akrobatika, és vége.

THE VISIER – THE TERRACE

Lassan elkezdhetjük dúdolni az „Ez a harc lesz a végső"-t mert máris itt áll (illetve lebeg) előttünk a főgonosz. Aranyló aurája, angyal/denevér kombó fizimiskája vészjóslóan tornyosul fölénk. Miután a belépő anim lezajlott, egyből essünk neki. Két-három döfés a potrohára, és már fel is száll. Eben a pillanatban rohanjunk az aréna átellenes oldalára, mert egy oszlopot szándékozik hozzánk vágni, amit csak itt tudunk ügyes kikerülő manőverekkel elhárítani. Újra leszáll a földre, jöhet előbb említett koreográfia, de itt már kettő, majd utolsó alkalommal, három oszloppal próbálja elkenni a szánk. Miután a három akadályt sikeresen vettük, Visier begorombul és szétbontja a terasz felső részét. A terasz közepén állunk mi, koncentrikus körökben szikladarabok keringenek körülöttünk, az ellen pedig az árkádsor alatt, a hűvösből köpköd ránk homokgömböket. Habozás nélkül szlalomozzunk át a kövek között a Visier háta mögötti oszlophoz. Itt falon futás az oszlopon, rögtön utána speedkill, és szinte azonnal villan is a tőr.

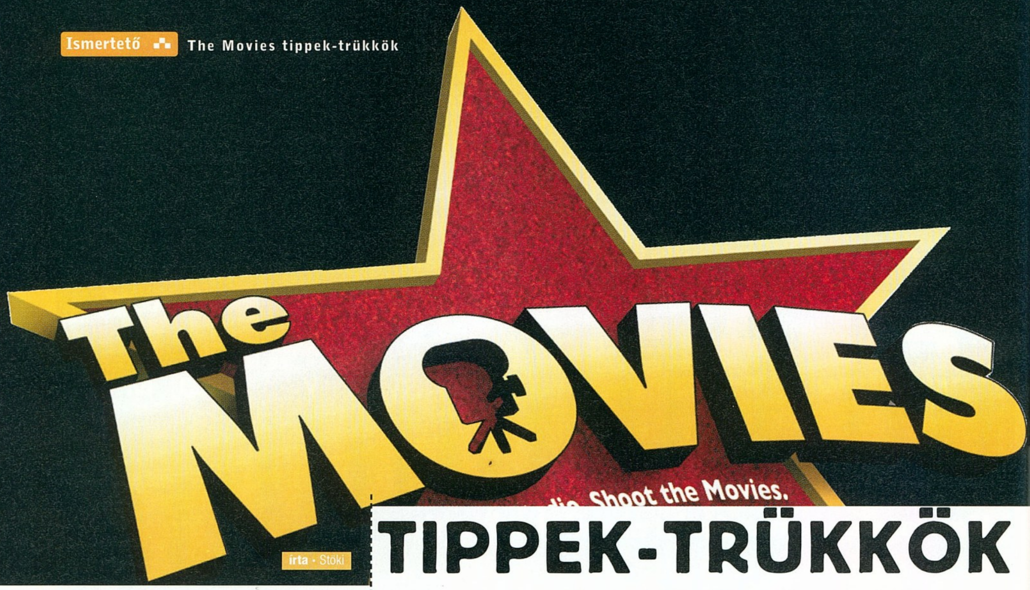
Ha mindhárom döfést időben bevisszünk, az egyik szárnyát már le is faragtuk. A bestiára még kétszer kell felmásznunk ezzel a módszerrel. Ha a másik szárnyat is lekaptuk, illetve harmadjára a mellkasába vágtuk a pengét, Visier felreppen tízemeletnyi magasságba, és továbbra is homoklabdákat köpköd felénk. A terasz darabjai átrendeződnek, fussunk ahhoz az oszlophoz, amelyik mellett egy nagy kőtömb lebeg. Falon futás az oszlopon, ugrás, és innen szinte folyamatosan haladva, hol a terasz megmaradt részén futva, hol rudakon csimpaszkodva kell egyre feljebb jutnunk. A haladási irány teljesen nyilvánvaló, az egyetlen nehezítő körülményt a semmiből érkező homoklabdák jelentik. Érdemes nagyobb ugrások előtt bevállalni egy-egy találatot, mert keveset sebeznek, de ha a levegőben találnak el, zuhanás jön. Ha felértük Visierrel egy szintre, már csak egy szép időlassítás jön, és az utolsó speedkill.

EASTER EGG

A Sound Team apró meglepetését hallhatjuk, ha a The Fortress pályán, amikor a sötét herceg működésbe hozza tőrével a kaput nyitó kapcsolót, felmászunk a kapcsolótól jobbra lévő, a teraszt tartó – hozzánk közelebb eső – oszlopra.

FIFA HUNGARY
WWW.FIFAHUNGARY.COM
Magyarország legnagyobb virtuális futball közössége.
Hamarosan megújult oldallal várunk minden focirajongót.
FIFA • PRO EVOLUTION SOCCER • FIFA MANAGER • FOOTBALL MANAGER
PARTNEREINK: FOCI MÁGUS WWW.FOCIMAGUS.HU JÁTÉKOSOK KLUBJA WWW.JATKLUB.HU

Tristana
Yllinori, az Anat-Akhan klán mortele, élőhalott nő
7
Boros-Szikszai 2156
[⊗] Az Anat-Akhan klánhoz tartozó fejvadász alkasztú kalandozók sérültből éber helyzetbe fordulnak a kalandozók visszaforgatás fázisában.
[⊗] Védőküszöb:5 (SFÉ:2).
9 Lesvetés
7 Lopózás
7 Vakharc
4
GYŰJTÖGETŐS FANTASY KÁRTYAJÁTÉK
KIVÁLASZTOTTAK
FOLYTATJUK NYEREMÉNYJÁTÉKUNKAT!
Keresd fel honlapunkat!
www.ketmagus.hu
e-mail címünk: info@ketmagus.hu



TIPPEK-TRÜKKÖK

Írta · Stöki

A The Movies – mint általában azok a játékok, amelyekhez Peter Molyneux-nek köze van – igen összetett program, így elkél hozzá a segítség. Az alábbiakban Movies-fórumokban feldobott ötletek és saját tapasztalatok egyaránt szerepelnek. Akinek a cikk elolvasása után még kérdése lenne, a movies.lionhead.com és a tmws.themoviesplanet.com oldalon nézelődjön.

CSALNI ÉR!

Mindenekelőtt hadd hívjam fel a figyelmet három csalási lehetőségre – nem igazi cheatek ezek, inkább a játékmenet bosszantó hiányosságait orvosolják, így különösebb lelkiismeret-furdalás nélkül használhatjuk őket. Az első azoknak szól, akik az aprólékos menedzselés helyett inkább a filmforgatással foglalkoznának, ám a játék e célra szolgáló Sandbox módját elindítva szomorúan tapasztalják, hogy 1950 után nem kezdhetik a mókát. Van rá mód, hogy a későbbi évtizedek technológiái is rögtön elérhetőek legyenek, ehhez egy rejtett fájlt, az Unlocking.ini-t kell megbűvölni. A fájl a C:\Documents and Settings\[felhasználónév]\Application Data\Lionhead Studios\The Movies\ könyvtárban található, és bármilyen texteditorral szerkeszthető (egy biztonsági mentést azért érdemes róla készíteni). Írjuk át ezt a fájlt, hogy a következőképpen nézzen ki:

highest_decade = 2000
[prizes]
RANKPRIZE_1
RANKPRIZE_2
(és így tovább, egészen RANKPRIZE_25-ig)

Az eredmény olyan Sandbox mód, amely 2000-ben indítható, és amelyben minden létező extra elérhető.

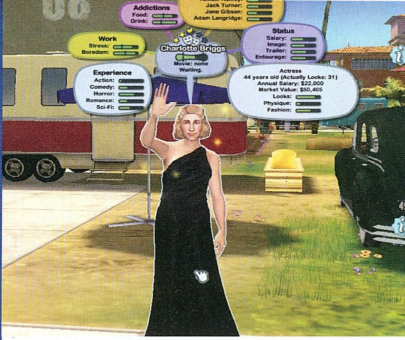
A másik két csalás – és a cikk további része – a menedzsment-részben jön jól. Az egyik egy mod (letölthető Employee Mod néven az mw.themoviesreview.com címről), amely a Moviesban alkalmazható személyzet kissé alacsonyra tervezett létszámát növeli meg (különösen a szemetesek, az építők és az extra személyzet csapatának bővülésével tesz jót), a másik pedig a játékhoz mellékelt StarMaker. Utóbbit ne szégyelljük használni – saját kezűleg készített sztárjaink sokkal engedelmesebbek és/vagy tehetségesebbek, mint a játék által felajánlott nímandok.

SZTÁRPARÁDÉ

A sztároknál maradva: két kupac filmcsillagot érdemes készíteni a StarMakerben: az egyik csoportba az egy-két műfajban igencsak tapasztalt, de emberileg kevésbé kezelhető sztárok kerüljenek, a másikba pedig kevés tapasztalattal rendelkező, ám stresszt és egyéb kellemetlenségeket jól tűrő színész- és rendezőjelöltek. Az első csoporttal kezdjük a játékot, majd amikor kiöregednek, használjuk a stressztűrő „második generációt". Így az első évtizedekben – amikor a sztárok még relatíve igénytelenebbek –, könnyen készíthetünk jó filmeket, a későbbiekben pedig kevesebb gondunk lesz a hírességekkel, és jobban koncentrálhatunk az üzletre. Ettől függetlenül azért oda kell majd figyelnünk a sztárjainkra: lakókocsiról, asszisztensről (a későbbiekben egynél többről) gondoskodnunk kell, az imázs szinten tartása végett pedig minden évtizedben legalább egyszer (ahogy öregednek a sztárok, akár többször is) végezzünk el filmcsillagjainkon fizikai és ruházati nagygenerált. Mivel többnyire dolgozni fognak, sztárjaink pihentetésére elég három VIP mosdó, és egy az éppen legmenőbb vendéglátóipari egységből (eleinte bár, később étterem). Nem kell túl sok időt töltenünk ismerkedéssel sem, tapasztalataim szerint a sztárok közti kapcsolat nem befolyásolja jelentősen a filmek minőségét. Amire viszont ne sajnáljuk a pénzt, azok a lakókocsik – kellő távolságra helyezzük el őket egymástól, hogy a lehető legjobban kihasználhassuk a környezetüket, ahova mindig a legmenőbb autót, szökőkutat és egyéb dísztárgyakat helyezzük – egy pofás lakókocsival (és persze jó fizetéssel) sokáig problémamentesek lesznek üdvöskéink. Végezetül essen szó a sajtóról. A stúdió bejáratánál lábecoló paparazzók jó szolgálatot tehetnek, amíg nincs PR-épületünk, de arra vigyázzunk, hogy inkább forgatáskor használjuk őket, ne akkor, amikor sztárjaink magánéletet élnek, ellenkező esetben rossz hatásuk lesz a sztárok hangulatára.

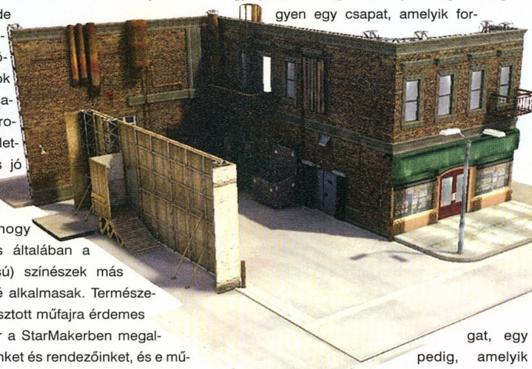
FELVÉTEL INDUL!

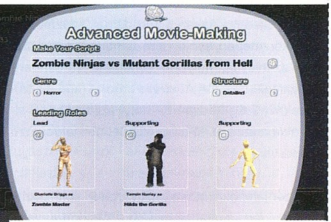
A játékkal kapcsolatos fórumok hozzászólói szinte egybehangzóan állítják, hogy csak két filmműfajra ajánlatos koncentrálni egy karrier során. Az első egy-két évtizedben ugyan még hasonló eredménnyel forgatunk a különböző mű-



„TOVÁBBRA IS VÁRJUK A MOVIES-ZAL KÉSZÍTETT FILMJEITEKET E-MAILBEN A pcguru@pcguru.hu CÍMRE”

fajokban (éppen ezért ekkor még érdemes az éppen sikeres műfajokra: a vígjátékra, majd a sci-fire rámenni), de onnantól kezdve kifizetődőbb, ha specializálódunk. A két műfaj bármelyik kettő lehet, de a legtöbb évtizedben különösebb kockázatok nélkül használható az akciófilm-románc kombó, illetve a vígjáték is jó választás lehet abból a szempontból, hogy az idősebb (és általában a rosszabb imázsú) színészek más műfajra kevésbé alkalmasak. Természetesen a két választott műfajra érdemes rágyúrni, amikor a StarMakerben megalkotjuk színészeinket és rendezőinket, és e műfajok díszleteiben kell gyakoroltatni a sztárokat (más műfajok díszleteit ne is építsük fel). A forgatókönyveket mindig a legjobb forgatókönyv-irodában írassuk (saját gyártású forgatókönyvvel én a menedzser-részben nem is szöszöltem), és figyeljük a felső idővonalat, tartalékoljunk tudatosan kész forgatókönyveket arra az esetre, amikor valamelyik műfajnak megugrik az ázsiója. Mivel két filmre való sztárt (tehát két rendezőt és 5-6 színészt) lehet még értelmesen kezelni, többre ne is törekedjünk, a filmkészítést pedig egyfajta „vetésforgóval” oldjuk meg. Mindig legyen egy csapat, amelyik forgat, egy pedig, amelyik éppen elkészült a filmjével, és várja a következő forgatást (és addig pedig pihen vagy gyakorol – pihenni egyébként egy film két jelenetének forgatása között is álljunk meg, ha sztárunk stresszes). Ilyen módon viszonylag folyamatos lesz a pénztermelés, és teendőink sem torlódnak fel. Amikor már van PR-épületünk, és a film bevezető reklámját is meghatározhatjuk, kövessük azt a szabályt, hogy minél jobb egy film, annál többet költünk a reklámjára (rosszabb filmek esetében ugyanis a marketing sem javít sokat a helyzeten). Végül, építkezésnél is vegyük figyelembe a filmkészítés szempontjait: a szereposztó irodát a díszletek közelében helyezzük el, és az egyes filmek díszletei között se legyen túl nagy távolság, hogy a személyzet gyorsabban mozoghasson közöttük. No, és ha már az építkezésről van szó, lássuk, mi kell egy ötcsillagos stúdióhoz!





Valami azt súgja, a legeredetibb címért járó Oscar-díját máris a zsebünkben érezhetjük...

A SZÓ A STÚDIÓÉ

A játék talán legnehezebben elérhető célja a stúdiónk helyezése (a '40-es években ennek illik már elsőnek lennie) körüli öt csillag „beszínezése”. Ami magától értetődően ehhez szükséges: sok pénz a bankban, élvonalbeli sztárok, nívós filmek (amelyek a legkorszerűbb technikával, díszletekben és irodákban készülnek), és díjak, amelyeket a stúdió nyert. A program ezeken kívül külön figyeli a sztárok jólétét szolgáló épületeket (egyszerűen mindenből a legjobbat építsük, és folyamatosan cseréljük le az elavult létesítményeket), valamint az úthálózatot. Minden épülethez vezessen út, de az utak legyenek keskenyek: egyetlen, két négyzet széles főút és sok, egy négyzet szélességű mellékút tökéletesen megfelel. Fontos a stúdió karbantartása és tisztasága is – és mivel az alapjátékban igencsak korlátozott létszámú a felbérelhető köztisztasági és karbantartó személyzet, e szempontból különösen hasznos a már említett Employee Mod. Végül, a legtöbbet a stúdió szépségével és díszítettségével fogunk szenvedni (mindkettőt külön méri a program, és talán ez a játékmenet legkevésbé sikerült része). A díszítettség mértékét egyszerűen azzal növelhetjük, hogy mindig a legújabb, legkorszerűbb dísztárgyakat használjuk, a régieket pedig lecseréljük. A stúdió szépségének fokozása hasonlóan szöszmötölős munka: érdemes többféle dísznövényt használni az összbenyomás javításához. Ha a talajt fűvel borítjuk, majd az utakat a legdrágább virágosládákkal szegélyezzük, az épületek közti területet pedig rengeteg fával és bokorral (csakis a legdrágábbakkal!) díszítjük, a stúdió szépsége az egekben fog szárnyalni (a díszeket tartalmazó leltár megnyitásakor megjelenő piros pöttyök mutatják, hol nem makulátlan még a külcsín). Autókat és hasonló díszeket viszont csak a lakókocsik környékén használjunk, mert a stúdió többi részében a program jobban értékeli a zöldségeket.

(Stú)dióhéjban ennyi lett volna Movies-tippgyűjteményünk, akinek még kérdése van a játékkal kapcsolatban, bátran írjon a Mentőöv ismert címére.

Sorozatunkban időről időre megfordulnak olyan játékfejlesztők is a reflektorfénybe levő, folyton nyilatkozó kirakatemberek mellett, akik a szélesebb közönség számára nem igazán ismertek, neveik azonosítása nagyon sokadik kérdés lenne egy képzeletbeli videojáték-műveltségi vetélkedőn. Mostani vendégünk is ebbe a kategóriába tartozik: száz játékosból jó ha egy meg tudná mondani, miről is híres ő. Mivel azonban nagyon fontos szereplője a játékiparnak (mostanában éppen stratégia-fronton), épp itt az ideje, hogy megismerjétek...

Kevesen tudják, hogy a Total War atyja shoot'em upokkal és sportjátékokkal kezdte a pályát

TIM ANSELL A TOTÁLIS JÁTÉKOS

írta · Hancu

Timothy Ansell Londonban született 1964-ben. Ahogy azt a játékfejlesztő-legendák többségénél megszokhattuk, programozónak készült, de miután nem „gyógyult ki" a középiskolás korban menetrendszerűen elkapott videojáték-mániából, már az egyetemi évek alatt azon vette észre magát, hogy játékprogramok írásából él, méghozzá nem is rosszul. A nyolcvanas évek ős-gépeire, a világszerte sikeres ZX Spectrumra, és az Anglián kívül szinte teljesen ismeretlen Amstrad CPC-re készített játékainak listája hosszú és tartalmas mint egy csecsemőotthon mosodaszámlája – igaz, ezek a játékcímek ma már a legelvetemültebb retro-rajongónak se mondanak semmit. '85-ben Tim a mára már megszűnt Psygnosis cégnél vállalt munkát, ahol az FMTowns nevű, a Fujitsuval közösen fejlesztett, de végül soha meg nem jelent konzol tervezésében és a gép operációs rendszerének megírásában vett részt. Miután a projektet félbeszakították, Tim úgy döntött, saját fejlesztőcsapatot alakít. Így született meg '87 augusztusában a sussexi bázisú Creative Assembly, hét fővel, határtalan lelkesedéssel, és Tim psygnosisos múltjának köszönhetően remek kapcsolatokkal.

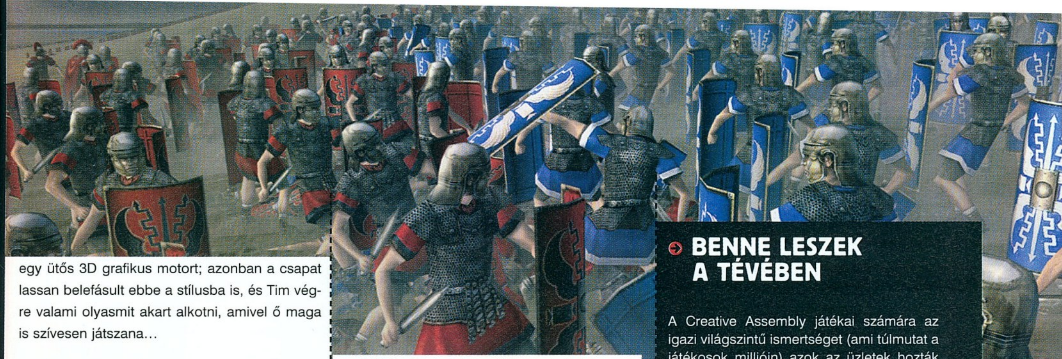
A csapat első munkái sikerjátékok PC-s átiratai voltak; így már rögtön az első játékaik garantáltan hatalmas elvárások, és nem kisebb siker elé néztek. Tim és társai keze nyomán költözött PC-re Geoff Crammond legendás Stunt Car Raverje, a korabeli akciójátékok döbbenetes grafikájú királya, a Shadow of the Beast, vagy a shoot'em up kategória olyan nagyjai, mint a Baal és a Blood Money.

PORTBÓL SPORT

Tim kicsiny csapata egy idő után szép hírnévre tett szert a játékiparban, mint a PC-s konverziók specialistája – mellékesen pedig kellemesen stabil anyagi hátteret épített a cégnek a sok átirat. Ideje volt hát továbblépni, és valami olyan munkát keresni, ahol felhasználhatták a portolással szerzett tapasztalatot, de némi saját ötletet, kreativitást is hozzátehettek. Ehhez az Electronic Arts adta meg végül az ideális alapot: a feladat a konzolon nagy sikert arató FIFA Soccer legelső változatának PC-re ültetése volt 1994-ben, plusz egy új, a sportjátékok világában még sosem látott trükk, a dinamikus, adott helyzettől függően változó audiokommentár elkészítése az extra, csak CD-n megjelenő változathoz. A mai sportprogramokban már alapnak számító kunszt beépítése kemény feladatnak bizonyult, de Timék megoldották a dolgot; a BBC veterán sportriportere, Tony Gubba közreműködésével készült kommentárnak nagy szerepe volt abban, hogy a FIFA sorozat szinte azonnal klasszikussá, a focirajongók kedvencévé vált.

Az EA a siker után a szokásos módszerével szerette volna beolvasztani a belsős stúdiói egyikébe a Creative Assemblyt, de Tim ellenállt a kísértésnek, és ragaszkodott hozzá, hogy a csapat független maradjon. A kiadó nem igazán tudott mit kezdeni a helyzettel (nem voltak hozzászokva, hogy valaki nem fogadja el a pénzüket), de mindenképpen közel akart maradni a stúdióhoz, így újabb és újabb sportjáték-projekteket bízott Timékre. A foci mellett olyan újabb tipikus brit sportok kerültek terítékre a sussexi főhadiszálláson, mint a rögbi vagy a krikett (EA Sports Rugby, illetve Cricket World Cup epizódok), majd – ki tudja hogyan – a csapat a kiadón belül az EA South Asia Pacific divízió (magyarán az ausztrál iroda) szárnyai alá került. Az új „gazda" természetesen kiemelt figyelmet fordított Tim csapatára, és a kontinens legnépszerűbb sportágát, az ausztrál focit (az amerikai focitól csupán néhány részletben különböző, rögbiszerű játék) feldolgozó játék készítésével bízta meg a srácokat. Ennek a fele se tréfa – gondolta Tim, és miután a Creative Assembly irodáinak százmérföldes körzetében senki nem ismerte az ausztrál foci szabályait, helyben (Brisbane városában) megalapította a CA Australia stúdiót (ami – a történelmi hűség kedvéért – helyi szinten óriási sikereket aratott az AFL liga küzdelmeit feldolgozó játékaival).

A sportjátékok futószalaggyártása sok pozitívummal járt: a csapat tovább erősödött anyagilag, létszámban és tapasztalatban; összehoztak



A Rome nagyszabású csatáit sok stratégiai játék próbálja felülmúlni - mindhiába...

egy ütős 3D grafikus motort; azonban a csapat lassan belefásult ebbe a stílusba is, és Tim végre valami olyasmit akart alkotni, amivel ő maga is szívesen játszana...

A TOTÁLIS HÁBORÚ

...ez a valami pedig egy vérbeli történelmi stratégiai játék volt. Az egyre gyorsabb, akciódúsabb RTS-ek korában megjelenő Shogun (2000 nyarát írtuk ekkor) hirtelen visszahozta az átfogó stratégiai gondolkodás, a gondos hadseregépítés szükségességét a műfajba – amellett hogy az addig szinte teljesen kihasználatlan morál szerepét is a középpontba állította. Az anarchiába süllyedő Japán feletti uralomért, és a sóguni címért harcoló hadurak két szinten küzdöttek egymással: egy körökre osztott, társasjáték-szerű felületen mentek a nagyobb hadmozdulatok és a hátország menedzselése, a csaták pedig valós időben (ál-)3D-ben az adott terepen. Ez a recept később az egész Total War sorozat védjegyévé vált.

Bár a Shogun a maga műfajában szép sikert aratott eladásokat tekintve (a kritika pedig egyöntetűen hasra volt esve előtte, a stratégia-műfaj újjászületéséről, és új klasszikus születéséről cikkeztek – és tulajdonképpen nem is jártak messze az igazságtól), már csak stílusából fakadóan sem tudott annyi pénzt hozni a konyhára, mint a csapat addigi profiljának tekintett sportjátékok. (Azért sem, mert csak PC-n lehetett megvalósítani, ellentétben például egy sokplatformos focijátékkal.) Az EA szerette volna, ha a Creative Assembly visszaáll a sportjátékokra, ám Timnek esze ágában sem volt otthagyni a stratégákat, és a hamar felduzzadó Shogun-rajongótábort. Kompromisszumos megoldásként született egy kiegészítő a Shogunhoz (a 2001. nyár végén megjelenő remek Mongol Invasion, amelyben Kublaj kán XIII. századi, a japán szigetek meghódítására törő hadjáratát játszhattuk le tetszőleges oldalról), amelyen az EA tesztelhette az online terjesztést (Amerikában kizárólag az ea.com-ról lehetett megrendelni, igen baráti, 15 dolláros áron). Ez azonban csak elodázni tudta a szakítást – miután mindkét fél ragaszkodott a maga terveihez, Tim úgy döntött, inkább új kiadót keres a csapatnak, amit hamarosan meg is talált az Activision képében.

Az új kiadónál a csapat bemutatkozó játéka természetesen a következő Total War volt. Tim nem vállalt sok kockázatot: átemelte a (természetesen rengeteg csiszoláson, javításon átesett) Shogunt a középkori Európába. Érdekes módon az így született Medieval 2002 nyarán sokkal nagyobb sikert aratott, mint elődje – a PC Gamer például egyenesen minden idők legjobb játékának választotta (a Deus Ex és a Half-Life előtt), és az eladási adatok is lepipálták a Shogunét. Egy gyors kiegészítő, a Viking Invasion után az időközben 70-fősre hízott Creative Assembly máris belevágott addigi legnagyobb munkájába, a Total War sorozatot megújító Rome-ba... A csatákat végre 3D-ben, fantasztikusan látványosan bemutató, és több ezer fősre növelő, tucatnyi játszható népet és szinte megszámlálhatatlan harci egységet felvonultató, a birodalom menedzselését is a játékosra bízó Rome feltette a koronát a Total War sorozatra – sokan a máig készült legjobb stratégiai játéknak tartják.

BIG IN JAPAN

Csaknem tíz évvel azután, hogy Tim elutasította az EA felvásárlási ajánlatát, 2005 márciusában az egész világot meglepve az egykori konzolgyártó óriás, a japán SEGA bejelentette, hogy megvette a Creative Assemblyt. Az árról, és Tim pálfordulásának indokairól semmit nem mondtak a sajtóközlemények – mindenesetre a jólértesültek 30 millió dollárról suttogtak, ami egyszerre válasz az első, és magyarázat a második kérdésre. Hogy mi, játékosok jól jártunk-e a felvásárlással, rejtély. A Rome menetrendszerűen érkező kiegészítője, a néhány hónapja tesztelt, most pedig az év legjobb kiegészítőjének választott expanziója, a Barbarian Invasion derűlátásra ad okot – ellenben a kiadó kérésére bevállalt konzolos történelmi akciójáték, a Spartan Total Warrior elég siralmasra sikeredett. Hogy mit hoz a jövő, egyelőre kérdéses, mindenesetre minden jel arra utal, hogy a két CA-stúdióból az egyik konzolos vonalon fog tovább haladni, a másik pedig folytatja a Total War sorozat hagyományát. Reméljük, tartják a fiúk a két-hároméveknénti megjelenés ritmusát, és legkésőbb az idei E3-on kiderül, melyik századok háborúiba vezeti el a stratégia-rajongókat az új epizód. A pletykák a napóleoni korról szólnak...

"TIM A VÉGLETEKIG KORREKT, IGAZI ÚRIEMBER. AMELLETT HOGY MINDENT TUD A JÁTÉKFEJLESZTÉSRŐL, FOLYTON AZ ÚJÍTÁST, A KIHÍVÁST KERESI A PROJEKTJEINKBEN; RÁADÁSUL MÉG HUMORA IS VAN – ÉS MINDEZT TÉNYLEG NEM CSAK AZÉRT MONDOM, MERT ÉPPEN EGY LÁNCFŰRÉSZT TART A TÉRDEMHEZ..." – A CREATIVE ASSEMBLY EGYIK MUNKATÁRSA TIMRŐL"

BENNE LESZEK A TÉVÉBEN

A Creative Assembly játékai számára az igazi világszintű ismertséget (ami túlmutat a játékosok millióin) azok az üzletek hozták meg, amiket Tim a Rome 2003. évi E3-as bemutatkozása után ütött nyélbe különböző tévécsatornákkal (többek között az amerikai History Channel és a brit BBC). A tévések meglátták a Rome grafikus motorjában rejlő lehetőséget, és mára már tucatnyi ismeretterjesztő filmben szerepelnek látványos, Rome-motorral modellezett ókori csaták. Kíváncsian várjuk, vajon követőkre lel-e az ötlet, és látunk-e valamikor a Híradóban például Battlefield-mozik formájában előadott összecsapásokat a Közel-Keletről...

A JOBB KÉZ

Filmekben, regényekben gyakran szerepel a főhős mellett egy segítő, egy „majdnem-főhős", akire a főszereplő mindig számíthat. Az angolnak van is erre egy jó kis kifejezése, a „sidekick" – de ha a magyarban nincs is erre külön szó, mindenki érti, mi ez. Ami Sherlock Holmesnak Dr. Watson, Don Quijoténak Sancho Panza, vagy Batmannek Robin, az Tim Ansell számára Mike Simpson, a cég második számú embere. Mike a nyolcvanas években chipter-vezőként dolgozott, aztán megalkotta a spectrumos ős-RPG Swords and Sorceryt, majd az SSI berkeiben tevékenykedett több legendás stratégiai játék (Panzer General, Steel Panthers) körül. A Creative Assembly csapatához 1997-ben csatlakozott, és a Total War széria mindegyik darabján projektvezetőként dolgozott – de Timhez hasonlóan ő sem rest leülni a designer-asztalhoz, vagy beszállni a programozói munkába, ha szükséges.

A múlt hónapban megismerkedtünk a leetspeak alapvető szabályaival, megtanultuk, hogyan kell normál emberi szavakat ügyesen leet szavakká varázsolni – nincs más hátra, mint egy kis szókincs-bővítés. Helytakarékossági okokból az olyan kifejezéseket, amiket a múltkor már említettünk és megmagyaráztunk, most nem vesszük be hevenyészett szótárunkba – és természetesen most is a teljesség igénye nélkül haladunk, csak a gyakrabban használt szavakat vesszük át.

LAWL

A múlt hónapban még azt írtuk, hogy a „bur", illetve „kek" a legfrissebb, legleetebb verzió az agyonkoptatott LOL (laughing out loud, hangos röhögés) kifejezésre, de ezt máris felül kell bírálnunk, ugyanis nagy sebességgel divatba jött a lawl. Ez már nem rövidítés – az angol law (törvény) szó kiejtésére épít, ami mögé odabigyesztt még egy L betűt, és az újonnan generált szót máris úgy kell kiejteni (nagyjából), mintha azt mondanánk, hogy LOL. Ennek persze semmi értelme, hiszen alapszabály, hogy a LOL-t csak leírjuk, de élőszóban nem használjuk, azaz tulajdonképpen nincs kiejtése – de hát a leetspeaktől ne várjunk különösebb logikát...

PLX

A pls (please, azaz kérem) mutációja, szokás még „plix"-nek is írni.

X/10

Főként fórumokon használatos kifejezés, általában a témaindító hozzászólást „osztályozzák le" az első hozzászólók. A leggyakoribb egy teljesen ostoba téma felvetésére reagáló 1/10 vagy 0/10, de egy 10/10-zel kifejezhetjük elragadtatásunkat is egy jó poén vagy frappáns beszólás iránt.

FFS

For F...'s Sake, a For God's Sake (az isten szerelmére) kifejezés némileg erősebb változata. Nagyjából bármilyen mondat után odabigyeszthetjük, ha egy kis nyomatékot akarunk adni a mondókánknak.

w00t

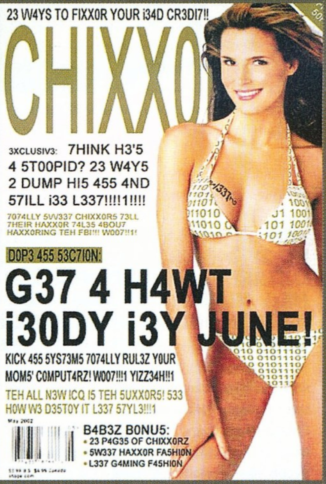
A kellemes meglepetés, az öröm hangja. Igazából senki nem tudja, honnan jön, és van-e valami értelme (talán a „whoa!"-ból mutálódott), de ez az apróság ne zavarjon.

PWN

Az own (birtokolni) szóból véletlen elgépeléssel létrejött kifejezés, jelentése: uralni, dominálni, leigázni, uralmunk alá hajtani – ebből nem nehéz kitalálni, hogy online játékokban a leggyakrabban használt leet szavak egyike.

E-PEEN

Szó szerint „elektronikus pénisz" avagy „virtuális fütykös" jelent – nem kell megijedni, nem valami bizarr szex-játékszerről van szó, sokkal inkább a „méret a lényeg" népi mozgalom jegyében egy adott személy egójáról, online játékokban szerzett érdemein alapuló büszkeségéről. Ha valaki egy játékban szerzett virtuális javaival, vagy tetteivel büszkélkedik, kijelenthetjük róla, hogy csupán az e-péniszét polírozza („polishing his e-peen"), vagy gúnyosan megdicsérhetjük: „your e-peen has been increased by 1 cm", az-



its fine, learn2read n00b! (legyen ilyen a kövekkező címlapunk?)

az örülj öcsi, éppen most nőtt egy centit az ominózus „testrészed"...

IMBA

Az imbalanced (kiegyensúlyozatlan) szó rövidítése, arra használjuk, ha valamit túl erősnek, indokolatlanul táposnak tartunk, pl. „imba shaman". Hasonló értelemben használatos a „broken" (vagy „ba-roken") szó is.

FTL

For the lose – a múlt hónapban kitárgyalt általános dicsőítő jelző FTW (for the win) ellentéte, univerzális lekicsinylő, becsmérlő rövidítés. Használata egyszerű, pl: „paladins ftl".

NOOB

Eredetileg a „newbie", azaz kezdő, újonc szó leet változata, de ennél sokkal szélesebb körben használhatjuk, tulajdonképpen bárkit le lehet noobozni, ha hibázik, vagy akár a legkisebb ostobaságot teszi vagy mondja, aránylag enyhe sértésnek számít. Igen gyakran használt kifejezés, ennek megfelelően sok mutációja létezik (pl: n00b, nub, naab, nubcake, b00n, cluebie, newb, noobatron). Sok állandósult, „összenőtt" kifejezésben is előfordul, ilyen például a „cry more n00b", („sírj még, újonc!") amivel panaszkodó figurákba fojthatjuk bele a szót.

PRO

A noob ellentéte a pro (vagy pr0): a tökéletes profi, aki sosem hibázik. Legkifinomultabb fajtája a gosu, ami a koreai harcművészetekben mestert jelent, és leginkább starcraftos körökben használják.

SUP

A What's up? – mizújs? – kérdés rövidítése (másik verziója a sörreklám által halhatatlanná tett „wazzup"), általános válasz rá az „NM U" – nothing much, you? („semmi különös, hát nálad?")

CPR

Complete and Professional Retard – abszolút tökéletesen és megváltoztathatatlanul hülye. Rövid, de annál súlyosabb sértés.

IRL

In Real Life, vagyis a való életben. Ellentéte, a virtuális életben, vagyis az interneten történő dolgokra az URL.

CU

See you (néha a L8R), azaz „later" szócskával kiegészítve), rövid elköszönés, előfordul CYA vagy CUL formában is.

LEET SKILLS
Az adott személy profi, kifinomult képességeire utaló, ironikus felhangú kifejezés. Ha például elvétünk egy egyszerű ugrást egy online játékban, a „phear my leet jumping skills!" (kb. „rettegjetek a félelmetes ugrótudományomtól!") felkiáltással űzhetünk gúnyt saját magunkból.

JOO
You, vagyis „te". Ezernyi variációja van, a legismertebbek: u, ya, joo

METHINKS
Az angol nyelvtant brutálisan megerőszakoló verzió a mondatnyitó „I think"-re, vagyis „szerintem"-re.

CWOT
Complete Waste of Time, azaz tökéletes időpocsékolás, értelmetlen vitákat lezáró, vagy vesztettnek látszó játszmákat lakonikusan értékelő rövidítés. Kevésbé ismert variációja a WOMBAT: Waste of money, brains, and time.

O RLY?
Aránylag új keletű, a népszerűsége csúcsán járó kifejezés; jelentése „oh, really?" vagyis „ó, valóban?". Gúnyolódásként szokás használni, elsősorban akkor, ha valaki hosszasan magyaráz számunkra érdektelen vagy teljesen egyértelmű, különösebb magyarázatra nem szoruló dolgokat – de tulajdonképpen bármikor, bármire visszakérdezhetünk vele, ha kicsit szurkálódni akarunk a beszélgetőpartnerünkkel. „Hivatalos" válasz is létezik rá, igenlő, és tagadó is: YA RLY!, illetve NO WAI! Annyira népszerű kifejezés, hogy Párizsban egy egész repülőteret neveztek el róla (nagy ügy, mi magyarok Vágó Istvánról neveztünk el egy hidat...).

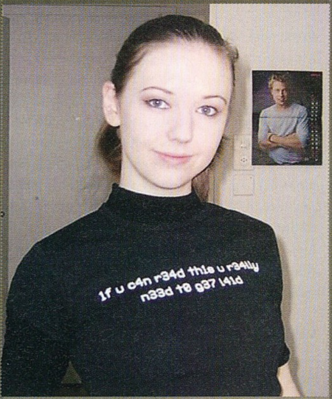
QFT
Quoted For Truth, vagyis „az igazság okán idézve". Ezzel a rövidítéssel tudjuk tömören a világ értésére adni, hogy mélységesen egyetértünk az előttünk szólóval.

UTFG
Use The F... Google, vagyis „Használd a Google-t!". Olyankor szokás használni, ha olyan dolgot kérdeznek az embertől, aminek nagyjából fél perc Google-használattal utánanézhetett volna magától is a kérdező. Több mutációja is létezik (World of Warcraftban például a Google helyett a Thottbotot szokás hasonlóképpen ajánlani), legismertebb az UTFG-nél némileg finomabb GIYF (Google Is Your Friend – a Google a barátod).

W/O
Without, azaz a „nélkül" szó rövidítése.

TLA
Three-letter acronym, azaz hárombetűs rövidítés. Egy kis rekurzív kacsintás a leetspeak rövidítés-mániája felé.

EZMODE
Easy mode, azaz könnyített mód. Gúnyosan szokás használni online játékokban nem túl nagy kihívást jelentő feladatokra.



MOSOLYOGJ!

A múlt hónapban már kitértünk pár mondat erejéig a hangulatjelző smiley-kra, most itt az ideje, hogy kicsit jobban elmélyedjünk a témában. Az első tudnivaló, hogy orrot rajzolni a smileynak – így: :-) vagy főleg így: :o) – már borzasztóan túlhaladott, egyfajta „tinilányos" hangulata van, mintha pont helyett szívecskét rajzolnánk az i betűre...

Az agyonhasznált hagyományos mosoly-jelek helyett az igazán leet arcok mostanában japán smileyt (^_^), skandináv smileyt (=)), vagy South Park smileyt (XD) használnak. Hasznos még ismernünk a meglepetést kifejező o_O jelet, vagy a „kéz és fej" típusú smiley-k leggyakrabban használt képviselőit: o/ (integetés), \o/ (öröm), o7 (tisztelgés). Főként Japánban használatos az ooloo smiley, amibe a beavatatlanok nemigen látják bele a „nemzetközi egyujjas" kézjelzést, de annál nagyobb a megaláztatás, ha direkt kéri a delikvens, hogy magyarázzuk el...

A legújabb trend a zászló-smiley, az egyes nemzeti lobogók jellegzetes formáinak karakterekbe öntése (a magyar trikolor ilyen szempontból elég szerencsétlen, lévén színeket nem tudunk ábrázolni). Ugyan elég fejlett fantázia szükséges ahhoz, hogy belelássuk az amerikai csillagos-sávost ebbe:)*=), a kanadai juharlevelest ebbe:)I+I), vagy a brit tripla keresztet ebbe:)->I<-) (a japán)O) vagy a svájci)+) már kevésbé zűrös), de hát éppen ez a leetspeak lényege...

TROLL
Fórumokon használt kifejezés. A trollok a fórumok legrosszabb kártevői; ők azok, akik folyamatos kötözködéssel, arrogáns viselkedéssel, a mondókájuk végtelen ismételgetésével, a többi fórumozó halálra idegesítésével tönkreteszik a beszélgetéseket, a kulturált vitákat pedig veszekedéssé, majd anyázássá változtatják. Mivel általában elszántabbak a moderátoroknál is, a hozzászólásaik törlése, illetve a kitiltásuk után is folyton visszajönnek új név alatt – az egyetlen védekezés ellenük, ha nem reagálunk a provokációikra.

EG
Ez egy nem-grafikus smiley, jelentése Evil Grin, vagyis gonosz mosoly. Használata általában: *eg*.

FLAME
A szó eredetileg lángot jelent, az internetes szlengben az értelmetlen, személyeskedésbe, anyázásba fúló viták jelzője.

DING
Online játékokban a szintlépést szokás ezzel a hangutánzó kifejezéssel bejelenteni – a válasz rá a gratuláció számos formája lehet: congrats, gratz, gz stb.

-AGE
Ezzel tudunk bármilyen szóból főnevet képezni, hogy aztán röviden és tömören, egyetlen szóval fejezzük ki a véleményünket az adott helyzetről (a dolog – ahogy a leetspeak úgy általában – teljesen független az angol nyelvtan szabályaitól), például: ownage, noobage, leetage...

HAWT
A hot (forró) szó leet verziója, általában valami nagyon frisset, látványosat, trendit jelent.

HUZZAH
Hurrá! – egyenesen a XVII. század brit angoljából importálva (a miért és a hogyan a leetspeak újabb megválaszolatlan rejtélye).

BUMP
Fórumokon használt kifejezés, akkor szokás használni, ha egy lassan feledésbe merülő, az utolsó hozzászólás dátuma szerint rendezett listán elsüllyedőfélben levő témát szeretnénk újra felhozni. (A kissé erőltetett magyarázat szerint a Bring Up My Post – felhozni a hozzászólásomat – rövidítése.)

AKA
Also known as, vagyis „más néven".

IIRC
If I Remember Correctly, azaz „ha jól emlékszem".

JÁTÉK MENTŐÖV

írta · Tika

Mivel örvendetes módon egyre több kérdés érkezik hozzánk, úgy gondoltuk, néhány szabályt lefektetünk a Mentőövvel kapcsolatban, hogy kezelhető maradjon a levélözön. A problémával foglalkozó leveleket a mentoov@pcguru.hu címre küldhetitek. A levélben mindenképpen legyen benne, hogy melyik játékról van szó (ha tudnátok, hány levél érkezik eme, nem elhanyagolható adat nélkül...), és lehetőség szerint a probléma minél pontosabb leírása (a „negyedik pályán nem tudok átmenni" típusú panaszokkal nem sokat tudunk kezdeni). Warez játékok telepítése, serial numberek, crackek ügyében ne is próbálkozzatok – ilyesmivel kapcsolatban nem tudunk segíteni. Ha egy kérdésre e-mailben nem érkezik válasz, nem szükséges egymás után ötször, egyre jobban felháborodva elküldeni a kérdéseket – az újságban lesz benne a megoldás.

FABLE

Hello!
A Fable-ben hogyan lehet házasodni?
stercus

A kiszemelt nőneműt elhalmozod ajándékokkal (az attraktív megjelenés is előnyös), aztán ha zöldre vált az aurája, az adott faluban vásárolsz egy házat, majd beszerzel a kereskedőktől egy eljegyzési gyűrűt (wedding ring). A gyűrű átadása után felbukkan a házasság opció a szövegboxban.

Sziasztok!
Lenne egy kérdésem a Fable-lel kapcsolatban, és nagyon remélem, hogy tudtok segíteni: hol találom a 3-as treasure clue-t? Egyelőre ennyi. És kösz! Réka

Miután megölted Twinblade-et, meg kell ölnöd öt orgyilkost, ekkor kapod meg. Az orgyilkosok tartózkodási helyei: Hook Coast, Knothole Glade, Prison Path, Windmill Hill, Witchwood Cullis.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Hy!
A Kotor 1-ben hogy lehet az elején a csatornákban a rancort a méreggel kinyírni, mert hiába teszem bele a csontvázba, ha megeszi nem lesz semmi. Már 3-szor végigvittem, de ezt sose tudtam megcsinálni. Plíz help!
tomee

A levágott kézben talált szer nem méreg, hanem illatanyag, ami vonzza a rancort. Nem megmérgezni kell, hanem a csontvázhalomba dugni az illatanyagot, mellé tenni egy gránátot (az is van a teremben), és ha megeszi, jön a bumm!

MATRIX: PATH OF NEO

Tsao!
Márk vagyok... Elakadtam a Matrix: Path of Neoban a Destorted Dimensions nevű pályán. Remélem tudsz segíteni.
Köszi

Mivel nem írtál pontosabbat, csak néhány nehezebb részt írok le véletlenszerűen válogatva. (Egyébként, ha tudsz angolul, a gamefaqs.com oldalon találsz teljes végigjátszást.) A teleportáló harcosokat legkönnyebben úgy tudod megölni, ha belehajítod őket a kandallóba. Van egy ajtó, amit csak code visionnel lehet észrevenni, mégpedig a pálya harmadik szakaszán. Ahol a szökőkút van, oldalra kell dobni egy követ, és a helyén álldogálni egy jó ideig, míg be nem jön a hajó. Aztán még több mint egy percig itt cövekelj le, és neked is kinyílik a kapu.

EVIL GENIUS

Az Evil Geniusban van egy küldetés, hogy a világ maffiavezéreit össze kell gyűjteni. Na itt Nikita Leonov már a szigeten van, de a tárgyalóterembe nem akar bejönni! Valami küldit meg kellene csinálni, de nem tudom mit!

A küldetés történetesen az, hogy fogd el Leonovot, vidd a konyhába (Mess Hall), majd ott hallgasd ki a konyhapulton, ahol a robotgép/mixer van.

GUN

1. A Gunban hogy lehet állatokat nyúzni, eladni a szőrét/bőrét?
2. Hogy lehet legyőzni Magrudert? Próbáltam mindenhogy, de csak 1 picit tudtam sebezni nyíllal+dinamittal...
Kösz:
Ákos

1. Van egy indián vadász az indián kereskedő közelében, ő küld el vadászni. Hatféle állatot ejthetsz el, konkrétan megnyúzni nem fogod, de a vadász a szőrméért fizet (ha lőfegyvert használsz, kevesebbet).
2. Először a talajon levő füstölgő gázokhoz kell dinamitos nyilakat lelőni, úgy időzítve, hogy azok akkor robbanjanak fel, amikor a közelükben van. Ha ettől bedühödött, felugrik egy párkányra, itt mesterlövészpuskával lődd fejbe, majd a szétdobált dinamitokat is lődd ki quickdraw-val.

FREELANCER

Azzal a kérdéssel fordulnék hozzátok, hogy a Freeelancer nevű játékhoz egy rendszertérképet, honnan lehetne szerezni? A másik kérdés hogy a nagydarab „train" szállítóhajókat meg lehet-e vásárolni, és ha igen, akkor hol?
Péter

1. A legfapadosabb, de egyben legáttekinthetőbb térkép a www.gamefaqs.com Freelancer-oldalán, alul, Navigation Map címszó alatt érhető el. Színes-szagosért a http://www.station-network.de/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=15 linkre tessék ellátogatni.
2. A szállítóhajók (freighterek) listája (frakció/hajónév/raktér/beszerzési hely):

BORDER WORLDS: Dromedary (275 raktér) - Mactan Base, Magellan
RHEINLAND: Humpback (250 raktér) - Planet Harris/Planet Holstein/Planet Hamburg/Planet New Berlin/Planet Stuttgart
KUSARI: Drone (175 raktér) - Planet Honshu/Planet Kyushu/Planet New Tokyo/Planet Junyo
BRETONIA: Clydesdale (125 raktér) - Planet New London/Planet Leeds/Planet Cambridge
PIRATE: Mule (90 raktér) - Alcatraz Depot, California
LIBERTY: Rhino (80 raktér) - Planet Los Angeles/Planet Denver/Planet Manhattan/Planet Houston

BALDUR'S GATE

Sziasztok Gurusok!
Lenne egy kisebb-nagyobb kérésem az egyik játékkal kapcsolatban. A Baldur's Gate-ről van szó. Anno még vagy Mocsy, vagy Lily írt a Guruba ezzel kapcsolatban hozzászólásokat. Jelesül említették, hogy a Friendly Arm Innben a második emeleten, mint szobaszervizes meg tudom szerezni az arany alsógatyát. És itt jön a java. Írtátok az újságban, hogy van még valahol egy ezüst, meg még valamilyen gatya vagy ruha, és ebből a három dologból lehet csinálni egy jó cuccot.

Ha tudnátok nekem segíteni, hogy az a másik két ruhadarab hol található, akkor nagyon boldog lennék.
Kókusz

A másik két „gatya" csak a Baldur's Gate 2-ben található meg, át kell oda importálni a karakteredet, úgy hogy az aranygatya nála van.

LEGO STAR WARS

A LEGO Star Warsban megcsináltam mind a 3 epizódot, és van egy ajtó ott, ahol tudok választani az epizódok között, amely fölött kérdőjel van. Azt hogy kell kinyitni?
Rendszeres olvasótok: Martin

Mindhárom epizód összes pályáján 100%-os végigjátszást kell elérned, csak akkor nyílik ki a bónusz fejezet. A 100%-hoz minden minikitet (gyűjthető színes vackok) is össze kell szedned.

GOTHIC 2 NIGHT OF THE RAVEN

Hello!
Sürgős segítségre lenne szükségem a Gothic 2 kiegészítőjében, ha rabolhatom ezzel értékes időtöket, mivel kezdek megkattanni. Bár az angoltudásom elég jó, mégsem értem hogy milyen válaszokat kell adni Quarhodron szellemének, hogy segítsen bejutni a templomba. Az összes lehetséges kombinációt elkezdem sorra venni addig, amíg várok a válaszra, mert MUSZÁJ továbbjutnom!
Előre is köszi, hű (bár még nem előfizető de hamarosan már azt is megtevő) olvasótok:
Zelkin

A válaszok:
1. The guardians of the dead
2. The warriors' caste
3. The priests
4. The warriors' caste
5. The scholars
6. The healers.
7. You can't know this answer

De most aztán nyomás előfizetni...!

GOTHIC 2

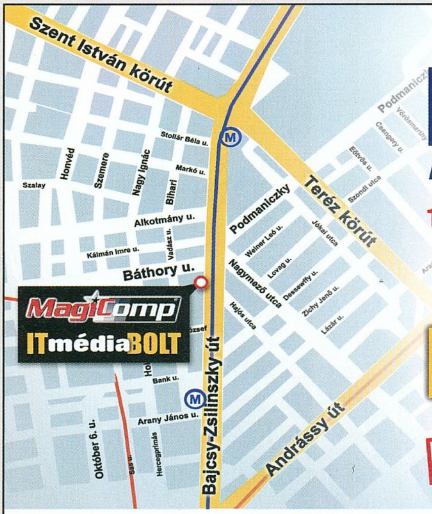
Tisztelt Guru Team!
Volna egy problémám a Gothic 2-vel kapcsolatban. Na az van, hogy megcsináltam az első chaptert, mindent megszereztem, amit lehetett, és átmentem a Bányavölgybe (Oldworld), a hágón keresztül. És itt jön a problémám, hogy amikor átértem akkor találkoztam egy Biff nevű csávóval, akinek elvileg csak a 4. fejezetben kellene ott lennie. Tehát én az első után a negyedikbe mentem? Elég vicces nem? Ha tudnátok valahogy orvosolni a problémám, azt nagyon megköszönném.

Bevallom nem teljesen tudom, hogy ez menynyiben bug vagy sem, mindenesetre nem találtam még a Tiédhez hasonló problémát. A hágó elején, ami Bányavölgybe visz, láthatsz balra egy leágazást, ahol a nehezen legyűrhető orkokkal való szenvedés nélkül is át lehet jutni a második fejezetbe, esetleg meg kellene azt próbálni. De akad egy nagyon korrekt magyar Gothic 2 oldal: http://beam.to/gothic2.hu, ahol végigjátszás, fórum, stb. van, talán ott orvosolni tudod a problémát...

BEYOND GOOD AND EVIL

Chilis-wiskeys jó estét!
A Beyond Good and Evilben ott tartok a gyárban, amikor meg kell ölni azt az izét, ami elkapja a malacot. Na, azt hogy kell megölni?
Flamelines

Ha az egyszemű szörnyre gondolsz, akkor a fényképezőgéppel kell CD-ket lövöldözni (jobb klikk) a szemébe. Ha sikerül beküldeni egy-egy korongot, a lény odakap, és ekkor gyorsan meggyepálhatod.



Költözünk!

Az ITmédiaBOLT 2006. február 1-től új címen található:

1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.

Telefon: (06) 1 888-3421, 22, Fax: (06) 1 888-3499
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

ITmédiaBOLT

Változatlan szolgáltatások!

Nyitvatartás:
hétfő-péntek 8-20
szombat: 10-16

CP Computer Panoráma · CHIP · PC GURU · IT-BUSINESS

aktuális és korábbi lapszámok · könyvek · különszámok · előfizetés

Üzletünk 2006. január 31-ig továbbra is megtalálható a régi címünkön a 1067 Budapest, Teréz krt. 47 alatt.

írta · Stöki

[NOSZTALGURU]

A címlapunkat is uraló Keresztapa-játék kapcsán nosztalgiarovatunkban megvizsgáltuk, hogy a szervezett bűnözés régen is megmozgatta-e a játékgyárosok fantáziáját. Mint várható volt, a virtuális gengszterkedés nem mai találmány...

EZZEL JÁTSZOTTUNK...

...5 éve:

GANSTERS 2

Az Eidos Gangstersét korrekt iparosmunkaként könyvelte el a sajtó és a szakma, a három évvel később, éppen öt éve érkező folytatás viszont már rosszabb kritikákat kapott. A játéktörténelemben ritkán van példa egy játék „visszabutítására", a Gangsters 2 esetében viszont ez történt. Míg az első részben tervezési fázis előzte meg az akciódús real-time bűnözést (és adott kellemes stratégiai mellékízt a játéknak), addig a folytatásban a tervezés elmaradt, és a játékosnak agyonszkriptelt pályákon kellett kitalálnia, mit várnak el tőle a pályatervezők. Bár ennek ellenére is szolid siker volt, annyi bizonyos, hogy nem a második rész miatt emlékszünk még a Gangsters névre.

...10 éve:

GANGSTER

Ezek azok a pillanatok, amiért szeretem ezt a rovatot: szegény újságíró szenved, hogy találjon valami témába való 5, 10, X éves játékot, és a fél internet feltúrása után egyszer csak ráakad egy olyan elfelejtett kuriózumra, amiről 1000 játékosból 999 soha életében nem hallott. Pedig a Gangster játéktörténeti jelentőségű, legalábbis az a szemellenzős vakmerőség mindenképpen, amivel a Mindscape – régi idők jobb napokat megélt kiadója – piacra dobta ezt a C64-es terméket. Nem tévedés: C64-es játék 1995 végén, amikor már az Amiga is rég döglött volt. Ráadásul a játék igen buta volt és rövid: három pályán kellett gengsztereket gyilkolni. Pont. Érdekesség, hogy ez az Operation Wolfhoz mérhető reflexpróba még a fénypisztolyt is támogatta (joystick helyett a tévére lövöldözve is lehetett irányítani a játékot) – na de könyörgöm, mindez 320 * 200-as felbontáson, 16 színben, 10 évvel ezelőtt?

Gondoljuk csak bele. 1993: Megjelenik a Doom. 1994: Megjelenik a Doom 2. 1995: Megjelenik a Gangster. Van kérdés?

...15 éve:

THE UNTOUCHABLES

A magyarul Aki legyőzte Al Caponét című gengszterfilm játékátirata Amigán, C64-en és PC-n egyaránt aratott. Az ügyességi elemekkel tűzdelt akciójátékban (felfogásában talán leginkább a szintén e korszakból való Batman: The Movie-hoz hasonlítható) a szeszcsempészeket üldöző főhősnek hat pályán keresztül kellett különböző fegyverekkel hidegre tennie a rosszfiúkat. Mind a grafika, mind a zene frenetikus volt a maga korában, a játékmenet inkább érdekes: már az első pálya olyan nehézre sikeredett, hogy a játékosok zöme nem tudott csalás nélkül továbbjutni rajta. Így aztán a The Untouchables olyan kétes hírnévre tett szert, mint a Raid over Moscow, amiben a Moszkva bombázására készülő repülővel már a hangárból sem lehetett kiszállni...

...20 éve:

MAFIA

1986 környékén a gengszteres játékokat leginkább a szép emlékű Blaggerhez (német verzióban Papagei Gangster néven futott) hasonló ügyességi platformjátékok képviselték. Egy aprócska német program azonban – a játéktörténelemben talán először – fantáziát látott a szervezett bűnözés és a stratégiai műfaj összekapcsolásában. Így született meg a Mafia című körökre osztott társasjáték, amelyben akár négy játékos is megpróbálhatott uralma alá hajtani egy várost. A taktikázás lényegét a különböző elvégezhető cselekvések – irathamisítás, megvesztegetés, bankrablás stb. – ügyes használata adta. A karakteres grafikát használó BASIC-program aranyos volt, de nem profik műve, amit az is mutat, hogy a Run Stop billentyűvel le lehetett állítani, és a forráskódot kilistázva onnantól gyerekjáték volt a cheatelés...

Sirius 2 (erős irodai, alap játékgép) **74.960** 89.952
(AMD 2800+, 256 MB, 80 GB, combo, ATI 9550, 5.1 hang)
Sirius 2+ (erős irodai, közép játék) **96.800** 116.160
(Gigabyte K8N-S, Athlon64 2800+, 512 DDR, 120 GB HD, CDRW+DVD, Radeon 9600Pro, 7.1 hang, ModeCom 350W)
Sirius 3 (felső-közép játék /AMD) **147.800** 177.360
(NF4 lap **PCIex**, Athlon64 3000+, 1GB/400 DDR, 160 GB, DVD-író, GeF 6600GT, 7.1 hang, Logitech cordless optical)
Alpha C (felső-közép játék /Intel) **150.600** 180.720
(ld. Sirius 3, de Gigabyte 8IP775G, P4 3.0GHz LGA, AGP)
Sirius 3 Max (felső kat.játék AMD) **209.800** 251.760
(Gigabyte K8NF9 NForce4, Athlon64/939 3200+, 1 GB DDR 200 GB HDD, 16x DVD±RW 2 layer, C3D **X800 XL** PCIe, 7.1 audio, Chieftec midi 400W, Logitech billentyű, MX518)
Alpha C Max (felső kat. játék Intel) **203.800** 244.560
(ld.Sirius 3 Max-nál, de Gigabyte 8I945P, P4 3.2GHz LGA)
Sirius 3 Ultra (csúcs játékgép AMD) **479.960** 575.972
(Gigabyte K8N-UltraSLI, **Athlon 64 X2 4200+**, 2 GB RAM 36GB WD Raptor 10k rpm + 250GB SATA2, Pioneer 110D, **2x GeForce 7800 GTX**, Chieftec 550W, Logitech G5 laser)
Ezek csak ötletek, bármilyen konfigurációt megépítünk !
Új szolgáltatásunk konfigurációknál +3% : másnapi garancia

GIGABYTE TECHNOLOGY
K8N SLI **20.600** 24.720
7800GTX turbo **110.000** 132.000
GA-8I 945-P **20.200** 24.240
Csúcsminőség, 3 év garancia !!!
Üzletünk kiemelt márkabolt, a legjobb árakkal, választékkal (hálózati eszközök is !), **akciókkal**

ALIEN computers
1077 Bp., Király u. 69.
Tel: 413-0450
H-P: 10-19, Szo: 10-14
www.aliencomputers.hu

3 ms Hyundai TFT-k (3 év gar.)
19" Q90U Pivot,DVI **95.960** 115.152
17" Q70U Pivot,DVI **67.360** 80.832
4 ms Samsung TFT-k (3 év gar.)
19" 930BF Pivot,DVI **83.300** 99.960
17" 730BF Pivot,DVI **61.300** 73.560
AOC 19" 8ms, DVI 70.000 84.000
Daewoo 17" 8ms 48.000 57.600
FSC 19" P19-2 DVI 99.960 119.952
LOGITECH AKCIÓ !!!

Az akciókról, árakról a WEB-oldalon, telefonon, illetve az üzleben kap felvilágosítást !
Nem találta az árlistánkon ? Kérjen ajánlatot !

Club 3D 2 év gar. X1800XT 512 MB **117.600** 141.120
7800 GT 73.800 88.560 6800 GS **50.400** 60.480
X1800XL **80.000** 96.000 X800XL **52.000** 62.400
Sapphire (2 év gar.) X800 GTO 256 MB **42.400** 50.880
9600Pro AGP **15.600** 18.720 X550 256,PCI **14.400** 17.280
Asus 3 év g. **A8N-E 21.900** 26.280 P5LD2 **23.800** 28.560
3év garanciás Western Digital HDD-k **akciója**
80GB 8M **11.800** 14.160 320GB SATA **28.300** 33.960
SATA2: 200G **20.000** 24.000 250G/8M **22.400** 26.880
AMD Athlon64 S754 BOX 3000+ **24.000** 28.800
AMD Athlon64 S939 BOX Venice 3200+ **35.200** 42.240
AMD Athlon64 X2 4400+ DualCore **110.800** 132.960
Intel Pentium4 630 3GHz/2MB cache **37.000** 44.400
Pioneer 110D **8.300** 9.960 NEC 4550 **9.550** 11.460
SB Audigy4 **11.200** 13.440 X-FI Extreme **26.200** 31.440
Corsair 512/400 8.650 10.380 **1G/400 19.600** 23.520
Kingmax DDR2/667 512M **8.800** 10.560 1G **17.000**
Chieftec akció pl. BX02BBB (400W) **22.000** 26.400
tápok: 400W **9.000** 10.800 450W silent **12.600** 15.120
Fekete szám: nettó ár, piros szám: bruttó ár (20% ÁFÁval!)
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, de nem élünk vissza vele :)

ÉVNYITÓ NOTEBOOK, PDA, GPS AKCIÓ - 3% !
Házhozszállítás az egész országban !

SKÓT AJÁNLAT A BURGER KINGBEN!

SAJTBURGER ÉS KIS KRUMPLI
299 Ft
BURGER KING

Szoftverek Önnek és Cégének a világ kis és nagy szoftverházaitól.
A szoftver ismer(e)t szállítója
szoftver ABC
Cím: 1022 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@SzoftverABC.hu
Web: Http://www.SzoftverABC.hu

FESTŐMŰVÉSZEK, GRAFIKUSOK, ILLUSZTRÁTOROK!
A Graph-Art Kft. illusztrációs pályázatot hirdet *történelmi jelenet* témakörben.
Fődíj: 200 000 Ft
II. díj: 100 000 Ft **III. díj: 50 000 Ft**
A legjobb pályamunkák beküldőinek
folyamatos munkalehetőséget biztosítunk!
Realisztikus kidolgozású, színes, emberalakokat és hátteret is ábrázoló, történelmi témájú alkotásokat várunk.
Cím: **Graph-Art Kft., 4024 Debrecen, Böszörményi út 6.**
Beküldési határidő: **2006. március 1.**
Bővebb információ: www.graphart.hu/palyazat
Tel.: **52/521-360**

levion@levion.hu www.levion.hu
LEVION
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI SZAKÜZLET
Új és **használt** számítógépek, alkatrészek eladása, vétele, beszámítása, javítása.
XIV. ker. Erzsébet királyné útja 49.
Tel.: 252-17-64 Tel/Fax: 422-02-57
LYONESS VÁSÁROLNI ÉS PROFITÁLNI
Nvitvatartás: H-P: 10-19. Szo: 10-14

Original PrintStar®
„Az újragyártott kellékanyag!"
„Termékünkkel megtakaríthatja a nyomtatási költségének akár **40%**-át!"
Cégünk **több mint húsz éve** foglalkozik nyomtató kellékanyag újragyártással. Állandó megbízható minőséget és gazdaságosságot biztosítunk partnereinknek. Cégünk számtalan elismeréssel és nyugat európai hálózattal rendelkezik. Másodlagos profilunk bevizsgált minőségi használt számítástechnikai eszközök kereskedelme.
Elérhetőségek: Farbax Kft. 1134 Budapest, Lehel u. 12. Tel: 06-1-240-24-90 • Fax: 06-1-239-10-64
Contact személy:
Bocskay Csaba
Értékesítői hálózat vezető
Tel.: 06-20-449-66-40
e-mail: csbocskay@farbax.hu
www.farbax.hu
farbax® Vállalkozás a jövőért

MagiComp®
1054 Budapest,
Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a trolimegállónál, a Báthori u. sarkán)
Tel.: 1/373-05-82, 20/538-55-46, 30/489-13-39
Nyitva: H-P: 8-20, Szo: 10-16
web: www.magicomp.hu
e-mail: info@magicomp.hu
Sulinet expressz
CD-DVD polírozás!
Ha újra olvasni akarod öreg, karcos lemezeidet, hozd el hozzánk!
Akár megvárható, kb. 5 perc alatt kész! **990 Ft**

Processzorok	bruttó
Semp. (S. 754 64 bit) 2600+ BOX	16.960
Semp. (S. 754 64 bit) 2800+ BOX	18.510
Semp. (S. 754 64 bit) 3000+ BOX	21.900
Semp. (S. 754 64 bit) 3100+ BOX	24.160
Semp. (S. 754 64 bit) 3300+ BOX	27.420
Athlon64 3000+ (939) BOX	39.150
Athlon64 3200+ (939) BOX	41.460
Athlon64 3500+ (939) BOX	52.470
Celeron-D 2.6GHz BOX	18.600
Celeron-D 2.8GHz BOX	20.160

Videokártyák	bruttó
ATi 9250: C3D / Avixe	8.610/9.780
HIS: 9550 / X1300Pro 256M	17.970/29.570
ABIT 128M: X300SE/X600XT	13.740/27.930
ATi: X300 128M / X550 256M	12.720/17.310
ABIT: X600Pro / X700Pro	27.910/33.240
GF: MX 4000 / FX 5200	6.370/8.780
Club3D 6600GT: AGP/PCI-E	35.120/33.770

TV-Tuner kártyák	bruttó
Pinnacle PCTV Stereo XE Pro	7.200
Pinnacle PCTV 50i	13.170
Hauppague WinTV FM	14.970

Memóriák	bruttó
DDR400 256/512 MB Brand	4.810/9.280
DDR400 512: Kigston 5év	12.980
DDR400 512: KingMax 3év	10.890
PenDrive 128/256 MB Avixe	2.910/5.470
PenDrive 512MB/1GB Avixe	7.220/13.380
SD Kingst. 256/512/1G	5.470/8.050/14.670
MMC 128/256/512/1G	2.950/5.250
C.F Kingst. 128/256/512	3.900/5.880/8.820

Merevlemezek	bruttó
Maxtor (2M) 40/80	10.530/12.440
Maxtor (8M) 80/120/160	13.120/17.220/17.970
Maxtor (8M) 200/250/300	20.880/25.010/31.140
Maxtor (SA)160/200/250	18.480/21.070/25.440
3 év garancia! Sams. (2M)40/80	11.840/13.840
3 év garancia! Sams. (8M)80/160	14.720/19.970
3 év garancia! Sams. (8M) 200/250	22.270/25.350
3 év garancia! Sams. (SA)80/160	15.350/20.870
3 év garancia! Sams. (SA)200/250	23.460/27.380
Seagate(2M) 40/80	11.460/12.570
Seagate(8M) 120/160/200	17.610/18.750/21.570

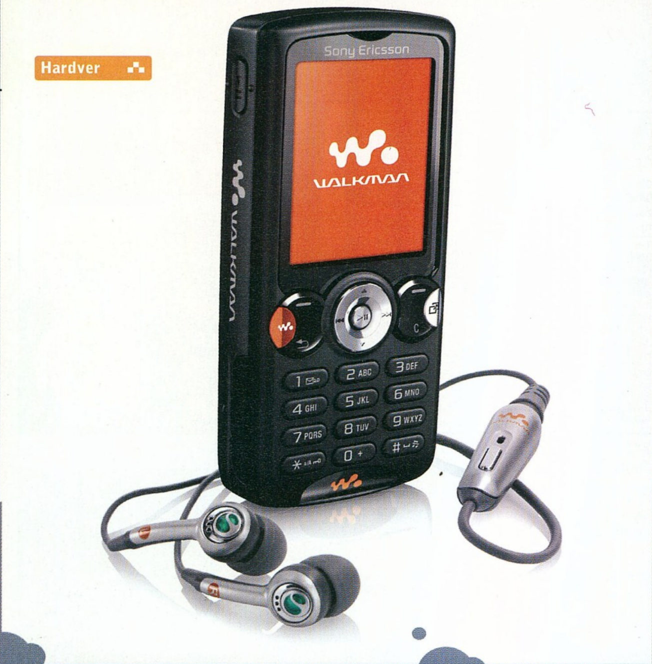
Szoftverek	bruttó
Win XP OEM: Home / Prof.	23.850/37.200

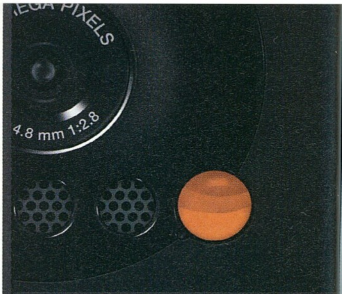
Alaplapok	bruttó
ABIT(2év): NF8-V /AX8	19.820/24.240
ABIT(2év): KN8 Ult. / KN8SLI	25.380/29.160
ABIT(2év): IS7E2 / AG8	18.240/28.380
ASUS: K8V-MX / A8N-SLI	14.700/29.460
Asrock. K7S41GX / P4VM800	9.000/10.020
Asrock K8NUpgrade NF3	11.730
Gigabyte (2év):K8NSC/K8NF9	16.950/22.950
Gigabyte (2év):K8U/K8NMF9	12.510/19.950

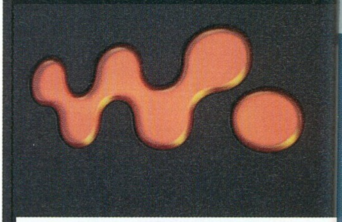
CD, DVD-írók	bruttó
CD-RW: LG / Toshiba	4.380/4.500
DVD-ROM: LG / Toshiba	4.110/4.290
Combo: LG / Toshiba	6.960/6.840
LG 4167 OEM: fehér/fekete	9.340/9.370
NEC 4550 OEM: fehér/fekete	10.670/10.740
Pioneer 110OEM: fehér/fekete	9.920/9.980

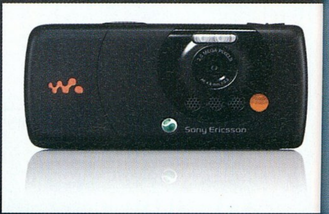
Wireless LAN	bruttó
Edimax Wls. Router 54MBit	12.420
Gigabyte Wls. Router 108MBit	18.600
PCMCIA Wls. Edimax 54MBit	6.660
USB Wls. 54MBit: Edimax/Giga.	5.580/5.875

További részletek online árlistánkon... Az árváltoztatás jogát fenntartjuk! Áraink tartalmazzák a 2%-os készpénzfizetési kedvezményt.









SONY ERICSSON W810

írta · Joc

A z új SE W810-en a kijelző alatt helyet kapott egy külön walkman gomb, aminek megnyomásával előhívható az a menü, amiből a zenelejátszáshoz szükséges funkciók érhetők el. Alaptartozéknak számít a HPM-70 típusjelű sztereó fülhallgató, ami a 3,5 jack aljzathoz csatlakoztatható. A W810 megszokott MP3 mellett AAC formátumú zenéket is képes lejátszani. A mellékelt Disc2Phone szoftver segít a zenei CD-k anyagának legrabbelésében, tömörítésében és telefonra másolásában. (Grabbelésre azért mi inkább javasolnánk a szintén ingyenes EAC-t, tömörítésre pedig a Lame-et...) A különböző zenei anyagok természetesen nem csak CD-ről másolhatók fel, hanem különböző online áruházakból is megvásárolhatók és letölthetők.

Az EDGE képességgel is ellátott, négysávos készülékből – engedve napjaink trendjének – a digitális kamera modul sem maradhatott ki. S ha már prémium kategóriás telefonról beszélünk, ezt sem aprózták el, s egy autófókusszal is ellátott, 2 megapixeles példányt ültettek a gépházba.

Tekintve a fejlett multimédiás képességeket csöppet sem meglepő, hogy alapból egy 512 MB kapacitású Memory Stick flash kártyát mellékelnek a készülékhez. Ha ez nem lenne elég, akkor sincs gond, mivel megbirkózik a jelenleg kapható legnagyobb, 2GB-os példánnyal is.

SONY CYBERSHOT DSC-M2

A Sony új 5,1 megapixeles, Carl Zeiss Vario Tessar objektívvel ellátott digitális fényképezőgépének tervezésekor a gyártó elmondása szerint állóképek készítése mellett a videoklipek rögzítésére is nagy hangsúlyt fektettek. Ennek egyik jele, hogy a kamera 640x480 képpont felbontású videókat tud felvenni, 30 képkocka/mp frissítés mellett. A kódolás MPEG4TV formátumban történik, így egy 2 GB-os Memory Stick-re (Sony készülékről lévén szó, ugyebár nem meglepő, hogy ilyen flash kártyát használ) mintegy másfél órányi videoanyag rögzíthető. A gép hibrid rögzítési módja az exponáló gomb megnyomása előtt 5 mp-et, utána pedig még 3mp-et rögzít és tárol videofelvétel formájában. Mellette természetesen egy fénykép is készül az exponáló gomb megnyomásakor. Mindenképp említésre méltó szolgáltatás, hogy videofelvétel alatt is lehet zoomolni, ami a digitális kamerák nagy részéről nem mondható el. S remélhetőleg a zoom motor hangja sem hallatszik bele a felvételbe.

Az „egykezesre" tervezett DSC-M2 nagyméretű, 2,5 colos TFT monitorral rendelkezik, az más kérdés, hogy videofelvételnél mennyire sikerül stabilan tartani. A specifikáció szerint a kis kamera sztereó hangrögzítést ígér a felhasználóknak, ami a gyártó szerint életszerűbbé teszi a felvételeket.

EVERGREEN DN-USP913

Különféle 2.1-es hangrendszerekből már rengeteg típus megjelent, lassan azonban mégis kezdenek kiszorulni a piacról, mivel már az 5.1-es szettek is olyan alacsony áron szerezhetők be, hogy sokan inkább utóbbiakat választják – még akkor is, ha nincs is igazán rá szükségük. A japán illetőségű Evergreen azonban úgy gondolta, hogy egy 2.1-es megoldással lehet még újat mutatni a leendő felhasználóknak, s ennek szellemében mutatták be DN-USP913 névre hallgató terméküket.

A hangfalszett egyetlen érdekessége, hogy az – erősítőt is rejtő – mélynyomóhoz vezetékkel csatlakozó távirányítón USB port is található. Ennek segítségével MP3 lejátszót vagy USB-s flash meghajtót csatlakoztathatunk (SD kártyát melléklenek hozzá a szetthez). A hangfalszett elektronikája alkalmas arra, hogy lejátssza a hozzá csatlakoztatott tárolón található MP3 fájlokat (64-320kbps között). A távirányító túl sok funkciót nem kínál, mindössze a lejátszás-megállítás-számok léptetése funkciók állnak rendelkezésre.

A két szatelit hagfalban 1" méretű magassugárzók és 3" méretű középsugárzó található. A mélynyomóban egy mindössze 4"-os hangszóró kapott helyet, így elementáris, gyomorbavágó basszusra számítani finoman szólva is botorság lenne – de ez a hangfalkészlet nem is arra készült.

A vereséget ezután már az egérre biztosan nem lehet fogni

CREATIVE FATAL1TY

Az már bizonyára senkinek sem újdonság közületek, hogy a már-már legendának számító profi játékos, Fatal1ty nem csak a cybertérben, de az üzleti életben is remekül kamatoztatja tehetségét. Ennek kézzelfogható jelei leginkább a nevével fémjelzett különböző termékek formájában fedezhetők fel. Hősünk a Creative-val is jó kapcsolatot ápol (a legutóbbi CeBIT-en is összefutottunk vele a cég standján), ennek eredményeként születhettek meg a Creative Fatal1ty 1010 illetve 2020 típusjelű, kifejezetten játékosoknak készült egerek. A hivatalos sajtóközlemény szerint Fatal1ty nem csak egyszerűen a nevét adta az új termékekhez, hanem kifejlesztésükben is aktívan közreműködött, megosztva elképzeléseit az ideális egérről a fejlesztőmérnökökkel. (Csak halkan jegyezzük meg, hogy a specifikációkat és szolgáltatásokat elnézve biztosak vagyunk benne, hogy a nagy riválís Logitech G5 egerének a lepipálása volt a cél.)
A 1010 és a 2020 modell között alapvetően a HD-Optix fantázianevű lézeres letapogató egység felbontásában van különbség, a kisebb modell legfeljebb 1600CPI, míg nagyobb testvérénél 2400CPI ez az érték. Az 5,8 megapixeles szenzorral ellátott egységnek 15G-s gyorsulás lekövetése sem jelent problémát. A felbontás az egereken külön (RapidRes) gombbal állítható.
A Logitech G5-höz hasonlóan az új Fatal1ty egerek súlya is szabályozható, 5 különböző súlyú modul helyezhető az egerekbe, ez a szolgáltatás a G-Weight nevet kapta.

A Creative itt nem állt meg, az egerek USB csatlakozója aranyozott, maga a drót pedig ún. OFC kábel (SpeedWire), azaz oxigénmentes vezeték, ami állítólag pontosabb jelátvitelt eredményez (az audio technikában is előszeretettel használnak OFC kábeleket a jobb hangátvitel érdekében).
Az egerek teflon talpakon csúsznak és ergonómikus burkolatban kaptak helyet, hogy semmi se állhasson az önfeledt fraggelés útjába.

HITACHI PJ-TX200

HÁZIMOZI KEDVENC

Bár a Hitachi a Cine Master PJ-TX200 házimozi-projektor első verzióját már az IFA 2005 kiállításon bemutatta, a cég azóta bejelentette, hogy a gyártósorokról már egy továbbfejlesztett változat kerül forgalomba. Bizonyos komponensek megváltoztatásával a Hitachi mérnökei az eredetinél jobb specifikációkat tudtak elérni. Az alapvető változások a 7000:1 kontrasztarányban, és az alacsonyabb, 24 dB-es zajszintben jelentkeznek.

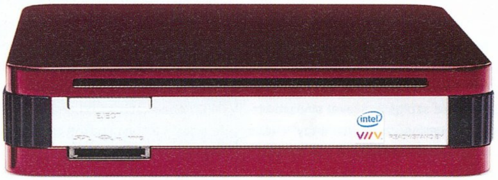
A gyártó szerint az új projektorral a felhasználóknak nem kell választaniuk a jobb minőségű kép, vagy a jobb kontrasztarány között. A 7000:1 kontrasztarány, az objektívben alkalmazott ED lencsék, valamint a 10-bites képfeldolgozás mind a jobb képminőség elérését célozza.

A Hitachi megőrizte azokat a formatervezési elemeket, amelyek már a projektor elődjét, a PJ-TX100-at is jellemezték. A PJ-TX200 emellett élvezi a 3 LCD-s technológia előnyeit, a nagyobb színmélységet és a színtörések kiküszöbölését.

A projektor viszonylag egyszerűen telepíthető, mivel a nagy átfogású zoom és a lencse függőleges és vízszintes állítási lehetőségei azt eredményezik, hogy a vetítőnek nem kell pontosan a vászonnal szemben elhelyezkednie. A lencsemozgatási rendszernek köszönhetően a projektor helyet kaphat a nézők feje fölött, a lábuknál, esetleg mellettük is.

A készüléken négy előre beállított kép-üzemmód közül választhatunk (normál, mozi, zene, és dinamikus sport), továbbá négy saját felhasználói képbeállítás (szín, gamma korrekció, színhőmérséklet stb.) is elmenthető a gép memóriájába. A Cine Master PJ-TX200 projektort gyakorlatilag bármilyen házi szórakoztató eszközhöz csatlakoztatni lehet, a készülék a komponens videó támogatása mellett HDMI portot is tartalmaz.

A Hitachi projektora 7000:1 kontrasztarányt igér



INTEL VIIV

DIGITÁLIS OTTHON

Az Intel bemutatta otthoni személyi számítógépek számára kifejlesztett új platformját, a teljesen új márkaként piacra lépő Intel Viiv technológiát. Az új platform az egyre inkább terjedő digitális életstílus minél szélesebb körben való alkalmazását célozza. A Viiv (ejtsd: vájv) technológia egyszerűbbé teszi a felhasználók számára, hogy megnézzék, kezeljék és megosszák digitális tartalmaikat és információikat az otthonukon belül.

Az új platform szívét az Intel új kétmagos processzorai jelentik, amelyet a cég 65 nanométeres gyártási technológiájával állítanak elő. Ezek közé tartozik a korábban Yonah kódnéven ismert Intel Core Duo processzor, amelynek egyedi designja egy nagyobb postai bélyegző méretében egyesít magában két processzort, ezáltal nagyobb teljesítményt és jobb energiafelhasználási hatékonyságot biztosítva.
Az Intel bevezette továbbá a korábban Presler kódnéven ismert, asztali PC-k számára kifejlesztett új kétmagos Intel Pentium D processzort, amely megtalálható lesz a Viiv technológia számos modelljében is, és megnövekedett teljesítményt biztosít multitasking, több felhasználós működés, és a szórakozás különféle típusai számára – beleértve ebbe a fotó- és videoszerkesztést, valamint az audiokódolást.

Az Intel Viiv technológia segítségével a családok – hasonlóan a szórakoztatóelektronikai eszközökhöz – távirányítóval kezelhetik számítógépüket. A platform magában foglalja a Windows XP Media Center Edition 2005 operációs rendszert és média szoftvert, amely lehetővé teszi a videózást vagy számítógépes játékot, mialatt ugyanazon integrált rendszer például különböző tartalmakat tölt le a netről.

A Viiv technológiák számos PC-kialakításban elérhetők, beleértve ebbe az „all-in-one", hibrid, televízió jellegű külsővel rendelkező számítógépeket, keskeny fogyasztói elektronikai és könyv formátumú megjelenéseket, valamint a tornyos asztali gép kialakítását.

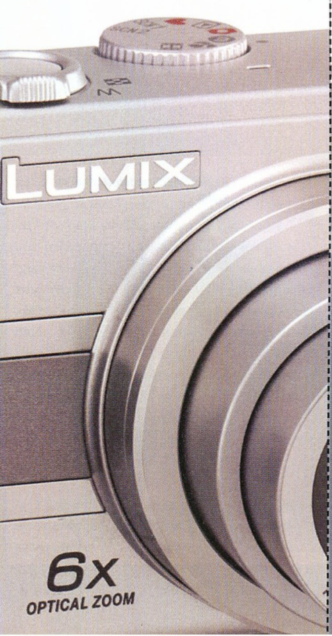
Az Intel és a szórakoztatóipar széles körű együttműködésének eredményeképpen a

Viiv technológián alapuló számítógépek segítségével a felhasználók élvezhetik a legfrissebb online szórakozási szolgáltatásokat és on-demand alkalmazásokat.

A platform lehetővé teszi a rendszer azonnali ki- és bekapcsolását (az aktiválást követő első bootolás után). Az idei év folyamán az Intel további szoftver-tulajdonságokkal látja el a platformot, amelyek lehetővé teszik, hogy a felhasználók szórakoztató anyagokat továbbítsanak Intel Viiv-technológiás számítógépükről egyéb hálózati eszközökre, például digitális tévékészülékekre, DVD-lejátszókra, set-top boxokra és vezeték nélküli routerekre.

MOTOROLA OAKLEY O ROKR

A Motorola és az Oakley a CES 2006 kiállításon mutatta be legújabb közös fejlesztését, ami egy sajátságos napszemüveg formájában öltött testet. A szemüvegbe épített különféle kütyük terén a két cégnek már van közös tapasztalata, lévén nem ez az első próbálkozásuk, hanem a Razorwire nevű, headsettel felszerelt szemüveg. Az Oakley nem túl nagy sikert aratott Thump illetve Thump 2 modelljeivel szemben az új, O Rokr nem csak zenehallgatásra alkalmas (azok a modellek egy szimpla MP3 lejátszót tartalmaznak), hanem Buetooth headsetként is funkcionál. Az új headsetes szemüveg büszke gazdája így egyaránt folytathat telefonbeszélgetéseket, illetve ha erre alkalmas mobilja vagy Bluetooth adóval kiegészített MP3 lejátszója van, zenét is hallgathat – persze csak ha viseli a szemüveget. Épp ez az utolsó kitétel az, ami kérdésessé teszi a fejlesztés létjogosultságát – eltekintve az életérzés-faktortól – mert ugye mi van, ha épp nem szikrázó napsütésben akarja kihasználni az ember a szemüveg szolgáltatásait? Bizonyára nincs nagy gond, mindössze egy másik, tartalék headsetre van szükség borús idő esetére – de hát miért is ne sütne a Nap mondjuk Bali szigetén?



PANASONIC LUMIX
DMC LZ3/ DMC LZ5

A Panasonic két új Lumix digitális fényképezőgépet mutatott be. A 6 megapixeles DMC-LZ5 és az 5 megapixeles DMC-LZ3 egyaránt Mega O.I.S. optikai képstabilizátorral és 6-szoros átfogású optikai zoommal rendelkezik, melynek gyújtótávolság tartománya (hagyományos 35 mm-es formátumra átszámítva) 37 és 222 mm közé esik. Az objektív fényereje – a gyújtótávolságtól függően – f/2,8 és f/4,5 között változik, ami a kompakt kategóriában viszonylag jónak mondható. A Mega O.I.S. képstabilizátor érzékelője másodpercenként 4000 mintavételezést végez, s a kinyert adatok alapján mozgatja az objektív egyik lencsecsoportját. A rendszer kétféle üzemmódban használható, melyek közül az első folyamatosan vizsgálja, követi és kompenzálja a mozgásokat, míg a másodiknál az O.I.S.-lencseblokk csak a kioldó gomb megnyomásakor kezd el mozogni. A korábbi DMC-LZ2/LZ1-es modellekhez viszonyítva az LZ5-ös megnövelt méretű és nagyobb fényerejű 2,5"-os LCD-képernyővel rendelkezik, és mind az LZ5, mind az LZ3 autofókusza gyorsabb lett az 1-pontos AF-opció bevezetésének köszönhetően. Mindehhez járul még az új AF-segédfény, mely gyenge fényviszonyok között segíti az élességállítást. Az LZ5 és az LZ3 „agyát” képező Venus Engine Plus elektronika jelentősen csökkenti az energiafogyasztást, meghosszabbítva ezzel az elemek élettartamát, úgy hogy az nem megy a reakcióidőt és a képminőség rovására. A gépek két darab AA elemmel működnek, melyekkel – körülményektől függően – 230-250 felvétel készíthető.

Ezt is megértük – hiába jósolták sokan (a Playstation atyját, Ken Kutaragit is beleértve) az Xbox bukását, mégis megérkezett a Microsoft második generációs játékkonzolja, az Xbox360 is. Az alábbiakban megmutatjuk, milyen hardveres megoldásokra épül Bill Gates cégének legújabb üdvöskéje.

XBOX 360

írta · LY

A MOTORHÁZTETŐ ALATT

Az XBOX 360 minden oldalról jól mutat

Bár fényes sikerről nem beszélhetünk az első box esetében, de a kitűzött célokat azért elérte: megalapozott egy márkanevet, és több sikeres játéksorozatot, valamint kialakított egy kb. húszmilliós felhasználói tábort, így a Microsoft megvetette a lábát a konzolpiacon. A százmillió eladott példányt a közelmúltban átlépő PS2-vel szemben ez kevésnek bizonyult, így az utód tervezésekor a Microsoft olyan területekre koncentrált, amelyekből reményei szerint előnyt kovácsolhat majd. A legfontosabb szempont azonban a költségvetés volt.

TERVEZÉSI SZEMPONTOK

Az első Xbox tervezésére annak idején nagyon kevés idő állt rendelkezésükre, a konzol bejelentése idején már a PS2 megjelenéséig hátralévő napokat számolgatta a világ. A hardver-komponensek nagy része így minimálisan módosított PC-s alkatrészekből állt (nVidia GF3-származék és Intel Celeron/Pentium3 hibrid), amelyeket a konzol teljes élettartama alatt a gyártóktól, az általuk szabott igencsak kedvezőtlen áron kellett beszerezni. Így aztán az Xbox előállítása az utolsó napig veszteséget termelt – méghozzá akkorát, amelyet csak a Halo 2 megjelenésekor elért rekordbevétel tudott ideiglenesen nyereségbe átfordítani. Ráadásul minden kimutatás szerint az átlagos konzolból azután adják el a legtöbbet, amikor 199 dollára csökkentik az árát – az X360 gyártási költségét tehát legkésőbb 2007-ig erre a szintre kellene levinni. Ennek érdekében a Microsoft most már csak a technológiát licenceli, és saját maga intézi a chipek gyártását; ez lehetővé teszi, hogy idővel kisebb csíkszélességen, olcsóbban gyárthassák a lapkákat, sőt előbb-utóbb egyetlen tokba pakolhassák az egészet.

Ezekre a felismerésre építve alakították ki az X360 tervezését is meghatározó stratégiát: a lehető leghamarabb piacra dobható, költséghatékonyan gyártható, és eme feltételek mellett a lehető legjobb képességű hardverre volt szükség. A 2005 decemberi indulással pedig elérhetik, hogy a PS3 megjelenése idejére 5-7 milliós felhasználói bázist építsenek fel az X360-nak, és legalább egy évig őrizhessék a piacvezető szerepüket – ez alatt az idő alatt ugyanis a költséges (és veszteséges!) gyártás fogja meghatározni az eladható konzolok számát, és így az első hardver-revízióig garantáltan nem fog beindulni a Sony úthengere. Egy piacvezető konzollal pedig talán az eddig még tartózkodó játékkiadókat is meg lehet nyerni, különösen a nextgen játékok csillagászati fejlesztési költségeit figyelembe véve.

Az X360 további megnyerő tulajdonságai között elsősorban a továbbfejlesztett Xbox Live online szolgáltatást érdemes kiemelni. A multimédiás képességek valamivel korlátozottabbak a vártnál: a Microsoft célja egyértelműen az, hogy a konzol kliensként kapcsolódjon az otthoni hálózatba, és saját háttértár helyett külső perifériákról, de leginkább egy (milyen meglepető!) Windows XP-s PC-ről streameljen képeket, zenét és videót. A külön kapható winchester inkább a Live szerverekről letölthető anyagok (extra pályák, demók, HD felbontású játék- és filmelőzetesek) tárolására szolgál. A Consumer Electronic Show-n a Microsoft bejelentett egy külső HD-DVD lejátszót is az X360-hoz, de ennek ára és pontos képességei a cikk írásának időpontjában még ismeretlenek.

A hardver csak egész kevéssel a megjelenési dátum előtt készült el, ráadásul emiatt az induló játékok egy részét 2006 elejére halasztották, és a kiadott programok is több-kevesebb mértékben magukon viselik a kissé elkapkodott befejezés jeleit. A hab a tortán az alultervezett hűtés miatti erős melegedési hajlam és a zajos, rosszabb esetben lemezeket gyilkoló DVD-lejátszó. Összességében azonban az X360 szereplése egyelőre kielégítő, és 2006 során még nagy lendületet gyűjthet össze.

A HARDVER

Az erősen iPodos küllemű X360 architektúrája első pillantásra akár a Nintendo Gamecube utódjának is tűnhetne: IBM PowerPC alapú processzorra épül, de a rendszer központi eleme az ATI grafikus vezérlő beágyazott memóriával, és ezen kívül már csak pár memória- és I/O chip található az alaplapon. Közelebbről azonban feltűnik a méretes DVD-meghajtó, az óriási hűtőbordák. A hátlapra tekintve pedig elgondolkodhatunk azon, hogy rutinos konzolgyártó bizonyára aligha követne el olyan ostoba tervezési hibát, hogy a különféle kábeleket az élére állított konzol felső részéhez kelljen csatlakoztatni...

A Xenon kódnevű processzor egy 90nm csíkszélességen gyártott 3,2 GHz-es 64 bites IBM PowerPC G5-származék; de egy alapos fogyókúra során megszabadították a napjaink CPU-jára jellemző out-of-order végrehajtás képességétől. Intel-fronton nagyjából a Pentium 2 óta rendelkeznek a procik ezzel a kiegészítéssel: egyszerre nagyon sok utasítás feldolgozásával foglalkoznak, és ha egy művelethez nem állnak rendelkezésre a szükséges adatok, a CPU egy másik, készenlétben tartott művelettel kezd foglalkozni. Ehhez igen bonyolult dekódoló és ütemező áramkörökre van szükség, amelyek egy P4-en már több helyet foglalnak, mint a tényleges munkát végző egységek. A Xenonból ez a képesség teljesen eltűnt, és a PPC egyszerre csak két utasítással tud foglalkozni – ha pedig ezeknek olyan adatra van szüksége, ami nem található meg a cache-ben, akkor nagyjából ötszáz (!) órajelciklust kénytelen várni, míg az betöltődik a relatíve lassú központi memóriából. Ez az egyszerűsített felépítés a megszokottnál jóval nagyobb terhet ró a programozókra, hiszen a hardver már nem segíthet az ilyen helyzetek elkerülésében. Cserébe viszont a Xenon nyers számítási kapacitása a PC-s processzorok többszöröse: három komplett PowerPC mag található a lapkán, mindegyikben egy továbbfejlesztett VMX-egység, amelyek lebegőpontos adatok tömeges feldolgozására alkalmasak, továbbá a Microsoft által igényelt extra utasításokat is támogatnak. A hab a tortán a többszálú végrehajtás (multi-threading) hardveres támogatása: minden magon két feldolgozási szál futhat, amelyek akár egy időben is dolgozhatnak (ugyanis a PPC chip egy órajel alatt két utasítást tud végrehajtani). Ez egyben apró mentőöv az in-order utasítás-feldolgozás számára is: ha egy szálnak várnia kell a külső memóriára, a CPU még mindig azonnal átkapcsolhat a másikra. A Xenon további érdekessége az 1 MB-os megosztott L2 cache me-

mória: mindhárom mag képes a teljes tárat elérni, vagy akár átmenetileg hagyományos memóriaként használni, hogy a beleírt adatokat folyamatosan olvashassa belőle az XGPU. Ez lehetővé teszi például, hogy az XCPU generáljon 3D-s tárgyakhoz vertexeket, és azokat a cache-en keresztül közvetlenül küldje át a GPU-ba.

Az XCPU tervezésénél tehát feláldozták a könnyű programozhatóságot a minél nagyobb elméleti teljesítmény érdekében. A korábbi konzolokon és PC-ken használt módszereket és kész programkódot alaposan át kell alakítani, hogy a hat logikai processzor között el lehessen osztani a különböző feladatokat, és a megszokottnál jobban kell figyelni a memória használatára is az in-order végrehajtás miatt.

Nem kevésbé kuriózum az X360 grafikus chipje, a Xenos kódnevű ATI GPU sem, bár ennek felépítése sokkal kiegyensúlyozottabb a CPU-nál. Kezdésnek valójában két lapkáról van szó: a renderelő pipeline-t ugyanis kettévágták a tényleges pixeleket kiszámító ROP-ok (Render Output Unit) előtt. A kisebbik chipben 10 MB beágyazott memória (EDRAM) található, ebbe kerül a renderelt kép (a framebuffer), ennek elérési sebessége 256 GB másodpercenként. Ez pont elegendő ahhoz, hogy a Xenos minden órajel alatt 8 pixelt tudjon kiírni a framebufferbe, 4x antialiasing használata mellett – mert a memória sávszélessége sosem fogja ebben korlátozni. Az egyetlen probléma az, hogy egy HDTV 1280*720-as felbontású framebuffer bekapcsolt FSAA mellett nem fér el 10 MB-ban. 2x antialiasing mellett két, 4x AA mellett pedig három darabban kell renderelni, és a kész darabokat a külső memóriában lehet összeállítani. Ennek az úgynevezett predicative tile rendering üzemmódnak a hátránya az, hogy a megjelenítendő tárgyakat csoportosítani kell, és a poligonok egy része többször is feldolgozásra kerül, ami nagyjából 10-30% teljesítménycsökkenést okozhat. Mivel azonban a legtöbb konzolos játéknál általában amúgy sem a poligonok feldolgozásánál van a szűk keresztmetszet, a 4x FSAA használata is csak elhanyagolható sebességveszteséggel jár. További hátrány, hogy a grafikus motort a tile renderinghez igazítva kell felépíteni, utólag szinte képtelenség „belebarkácsolni" a támogatást; ezért is hiányzik az FSAA az induló játékok egy részéből (illetve a Project Gotham Racing 3 csak 1024*576-os felbontásban fut).

A nagyobbik lapka sem mentes az érdekességektől. A PC-s grafikus chipeknél megszokott pixel- és vertex-futószalagok eltűntek, és egy egységesített shader-architektúra vette át a helyüket: ugyanaz a 48 darab 32 bites lebegőpontos műveletvégző egység foglalkozhat mind a vertex, mind a pixel shaderek futtatásával. A terhelés függvényében a GPU automatikusan tudja átcsoportosítani a három darab 16-os blokkba rendezett shader ALU-t a kétféle feldolgozás között.

A végrehajtás a CPU-hoz hasonlóan több párhuzamos szál futtatásával folyik, hogy ne kelljen állandóan a külső memóriából sok órajelnyi késéssel betöltődő adatokra várni. Ennek az összetett felépítésnek köszönhetően a GPU – az ATI szerint – állandó 95%-os kihasználtsággal képes üzemelni, szemben a hagyományos GPU-kra jellemző vertex/pixel feldolgozás kiegyensúlyozatlansága miatt megszokott 60-70%-os hatékonysággal. Maguk a shader programok lehetőségeikben jócskán túlmutatnak a DX9 szabvány 3.0 verzióján, ráadásul további újításokat is tartalmaz a GPU: folytonos ívelt felületek kezeléséhez szükséges tesszelátort, és a MEMEXPORT utasítás segítségével közvetlen elérést a külső memóriához. Utóbbi képességei talán még a DirectX következő verziójának specifikációin is túlmutatnak majd.

Az X360 központi memóriája 700MHz-es 512 MB GDDR3 RAM, amely egy 22,4 GB/sec sebességű buszon kapcsolódik az XGPU-hoz, itt található ugyanis a memóriavezérlő. Az XCPU-XGPU összekötés két darab egyirányú 10,8 GB/sec sebességű író/olvasó buszból áll, és a GPU a már említett módon képes közvetlenül írni/olvasni a processzor L2 cache memóriáját is. A perifériákat egy SiS gyártmányú southbridge chip kezeli, ide csatlakozik Serial ATA buszon a 9,4 GB kapacitású DVD-olvasó és az opcionális 20GB-os külső winchester is. A southbridge hardveresen gyorsított XMA audio dekódolásra képes, egyszerre 256 csatornát támogat – a tényleges 3D-s térhatású hang feldolgozása viszont már az XCPU feladata. Az X360 USB 2.0-s portokon kommunikál az opcionálisan drótnélküli kontrollerekkel; de bármilyen USB-s adathordozó, digitális kamera és akár iPod is csatlakoztatható hozzá. A hálózati csatlakozó standard 100 Mbit Ethernet, az audio- és videokimenetek pedig egy speciális porton keresztül, a megvásárolt kábel függvényében sima TV-t, VGA vagy komponens videó csatlakozót támogatnak, valamint optikai vagy koaxiális audiokábelt a térhatású hanghoz. Egyelőre hiányzik a jogvédett HD-felbontású anyagok megjelenítéséhez szükséges digitális HDMI csatlakozó, de a nemrég bejelentett külső HD-DVD meghajtó miatt ezt így vagy úgy meg kell majd oldania a Microsoftnak.

A hagyományos kényelmes fogású régi idomok voltak az új kontrollerforma irányadói is

ÖSSZEGZÉS

Az X360 jóval elegánsabb és kiegyensúlyozottabb gép benyomását kelti elődjénél, de az első széria még távol áll a tökéletestől. A melegedési és zajproblémák azonban 1-2 éven belül, a gyártástechnológia fejlődésével szükségszerűen megoldódnak majd. Érdekesebb kérdés a konzol tényleges teljesítménye; a kezdeti játékok között akad néhány, amely az aktuális csúcs PC-ket megszégyenítő látványt produkál, de a grafikus rendszerben is bőven vannak még tartalékok. A többszálú végrehajtást hatékonyabban alkalmazó programok pedig talán a nextgen játékélményt is egyértelműbben produkálják majd – de egyelőre sem a mesterséges intelligencia, sem a különféle szimulációk terén nem mutattak semmi különlegesen kiemelkedőt a fejlesztők. A Sony ellen vívott harc kimenetelét egyelőre még megtippelni is túlságosan korai, hiszen a PS3 piaci megjelenésének dátuma sem ismert. Abban azonban biztosak lehetnek a Microsoft fejesei, hogy a Sonynál sem tétlenkednek, s a japánok ráadásul egy már meglévő, igen tekintélyes vásárlórétegre támaszkodhatnak…

Nagy (képernyős) élvezet francia módra

SAGEM

Csökkenő kihasználtsággal működő multiplexek, megszűnő mozik. Mi lehet az ok? A továbbra is fokozódó élettempó? A csökkenő szabadidő? Az egyéb szórakozási módok rohamos terjedése? A válasz hosszú tanulmányok tárgyát képezhetné talán képzi is. Egy biztos: az egyre tökéletesebb eszközök megjelenítők, hangrendszerek, a hatalmas filmválaszték (jó esetben kiváló extrákkal fűszerezve) és a minőségi televíziózás (HDTV) elterjedése mind többeket csábít arra, hogy az otthon kényelméből kíséreljék meg átélni a moziélményt.

A Sagemnél úgy tűnik nem akarnak lépést tartani a piaccal, hanem fokozva a tempót meg kívánják előzni azt. Legalább is erre enged következtetni a cég legújabb, 81,2 cm képátmérővel rendelkező LCD sorozata.

Mind a mérnökök, mind a formatervezők alaposan kitettek magukért, és ennek eredményeképpen egy szemkápráztató készülékcsalád született a francia cég boszorkánykonyhájában. A Sagem Axium™ Range HD-L32 széria. A sorozat három tagja (HD-L32, HD-L32 T, HD-L32 TP) kinézetében nem, tudásában azonban némileg eltér egymástól. Kezdjük az előbbivel!

Szemből valóban meggyőző a 24.5 kg-os készülékek (1180mm x 665mm x 143mm) látványa. Gyönyörű, a hangversenytermek fekete versenyzongoráinak elegáns színét kapta az 1366x768 pixel felbontásra képes, a fényvisszaverődést kiküszöbölő réteggel bevont WXGA paneleket ölelő keret. A megjelenítők hátsó része szintén jól sikerült. A funkcionalitás ügyesen lett kombinálva a finom ívekkel. A szép vonalvezetésű hátlap melyen ott díszeleg egy hatalmas céglogó - ügyes kialakításával sikerült elrejteni a csatlakozókat, valamint elérni azt, hogy a használt kábelek ne kusza zuhatagként hulljanak alá a megjelenítő mögött. A külalak alapján bátran kijelenthető, hogy franciák LCD képernyői valóban a lakás díszei lehetnek. Talán említést sem érdemel, hogy a falra szerelés a kicsomagolás után, egy opcionálisan beszerezhető falikonzol segítségével azonnal megkezdhető. Ugyanakkor széria felszerelés a könnyen helyére illeszthető, a könnyed lebegés hatását keltő üvegtalp!

Ám mit ér egy ilyen jellegű „lakásdísz", ha megszületése elsődleges funkciójának nem felel meg maradéktalanul?

A minden cégre jellemző kép- és hangzásjavító technológiákat itt is megkapjuk. Előbbiért a Crystal Motion™, utóbbiért a Sagem Spatial Sound System felel. A család valamennyi tagja 16.77 millió szín megjelenítésére képes, 800:1 kontrasztaránnyal bír, fényerősségük 500 cd/m². Képformátumnak választhatjuk a 4/3, a 14/9, a 16/9-es arányokat, továbbá használhatjuk a fit-to-screen és a zoom funkciókat is. A panelek ellátják a kép a képben (PIP), a kép és kép (PAP), ill. a kép és szöveg (PAT) feladatokat. Válaszidejük kifejezetten kellemesnek mondható, bár meg kell jegyeznünk, hogy az igazán a pörgős akciójátékok szerelmesi nem biztos, hogy elégedettek leszek a 12ms-os adattal, ami ebben a méretben kimondottan jónak számít. A látószög mind vertikálisan, mind horizontálisan 170°. A csatlakozók számával sincs semmi baj, bőséges kínálat áll a rendelkezésünkre.

Most lássuk, miben térnek el a HD-L32 nagyobb testvérei az alapmodelltől! Az L32-T és az L-32 TP is fel lett szerelve memóriakártya-olvasóval. Az olvasó hét formátumot kezel *(Memory stick, Memory Stick Pro, SD, MMC, Smart media, Compact Flash, és XD Card)*. A felhasználót segíti a miniatűrök megjelenítésének lehetősége, a képforgatás és a diavetítő funkció. Mindkét készülék kezeli az mpeg 2 rendszerű műsorsugárzás Európa számára kidolgozott, interaktivitást lehetővé tevő szabványát, az ún. DVB-T szabványt. Végül rántsuk le a leplet a Sagem Axium™ Range HD-L32 TP utolsó betűjéről. A „P" jelzés a készülék PVR képességre utal. Ennek, no meg a beépített 40 Gb-os merevlemeznek köszönhetően közel 20 órányi anyagot rögzíthetünk, akár előre beállított időpontban kedvenc adásunkból.

Magyarországi disztribútor:

COBRA COMPUTER

1134 Budapest, Róbert Károly krt. 59.
Tel.: (1) 577-0113, fax: (1) 577-0199,
ajanlat@cobra.hu, www.cobra.hu

Sagem HD-L32

Forgatható 32" kijelző (horizontálisan és vertikálisan) (81 cm diagonál képernyő)

Műszaki paraméterek:

Felbontás: WXGA 1366 x 768
Fényerő: 500cd/m²
Kontraszt: 800:1
Video standard: PAL/SECAM/NTSC
Virtual Dolby Surround (térhatású hangzás)
1 millió pixel színenként (1280 x 720)
160°-os látószög; PIP / PAP PC funkciók
VGA / DVI és más video források
Teletext 1.5
Bemenetek: 5 video bemenet, 2 PC bemenet;
1 analóg VGA + 1 digital DVI HDCP
Integrált fotókártya olvasó; 7 kompatibilis memória:
Compact Flash 1, Smart Media, Secure; Digital, XD Card, Memory Stick, Memory Stick pro, Multi Media Card;
720 soros kijelző progresszív módban

Az alapmodell már 2005 végétől kapható hazánkban, míg a család két másik tagjának érkezése a jövő év elején várható.

A fenti kép, illetve adatok csak tájékoztató jellegűek.

HDD-S MP3

TESZT írta · Grag5

A számítógépekhez kapcsolódó kütyük legnépszerűbb képviselői az MP3 lejátszók – bizonyára a most véget ért ajándékozási szezonban is több milliót sikerült eladni világszerte. Bár itthon a legtöbb vélhetően az olcsó, flashmemóriás változatokból fogy, a drágább, ám nagyobb kapacitású merevlemezes kategória is egyre népszerűbb.

A számítógép, az internet és mindenek előtt az MP3 becenévre hallgató tömörítési eljárás teljesen átalakította zenehallgatási szokásainkat (már ami a hordozható audiót illeti). A walkmanek, discmanek helyét az MP3 lejátszók, a kazetták és CD-lemezek szerepét pedig a flashmemória és az apró merevlemezek vették át.

Az előbb említett adathordozóknak megfelelően egyébként az MP3 lejátszók két csoportra oszthatóak – a merevlemezek értelemszerűen inkább a prémium kategóriában találhatóak meg.

Az egy illetve 0,85 hüvelykes vinyókat használó készülékek tipikusan 2-8 GB adat tárolására képesek, az 1.8 collosokon pedig akár 60 GB zenét is tárolhatunk. Ebből következik legnagyobb előnyük is, hiszen összes otthoni albumunkat is magunkkal vihetjük (8 GB az általánosan elterjedt 192 kbps-os bitrátával számolva nagyjából 95 óra zenét jelent, ennek megfelelően 60 GB-tal már diszkót is üzemeltethetünk).

Az előnyök mellett a winchesterek persze rendelkeznek néhány negatívummal is, így például nagyobb energiafelhasználást, külső méreteket jelentenek, illetve a rázásra, leejtésre is jóval érzékenyebbek a flashmemóriánál.

Ennek ellentételezésére – hiszen mégiscsak csúcskategóriás termékekről van szó – a gyártók igyekeznek a lehető legtöbb szolgáltatást belezsúfolni a készülékekbe: a rengeteg zeneszám közötti eligazodást segítő kereső-rendszerező eszközök, színes kijelzők, sőt újabban videolejátszás és fotómegjelenítés áll rendelkezésünkre.

Ai iPod az Apple történetének talán legnagyobb sikersztorija

APPLE

Nemcsak a merevlemezes, de az egész termékcsoport legnépszerűbb lejátszója az Apple iPod, amely köré egész iparág épült (ráadásul szinte egymagában biztosítja az Apple nyereséges működését). A korábban meglehetősen széles termékpaletta mára leszűkült: a 30 és 60 GB-os

APPLE IPOD

Kapacitás (GB): 60
Lejátszható formátumok: MP3, AAC, JPEG, MPEG-4, H.264*
FM rádió, felvételi minőség: nincs
Diktafon funkció, felvételi minőség: nincs
Vonalszintű bemenet, felvételi minőség: nincs
Képmegjelenítés: van
Videolejátszás: van, tévékimeneten is
Elemélettartam (óra:perc): 19:25
Méretek (mm): 103x61x24
Súly (gramm): 154
Bruttó ár: 129 900 Ft
* másolásnál az iTunes végzi a konverziót

változatban kapható lejátszó fekete vagy fehér színben érhető el. Az új modell – sokak nagy örömére – immár nemcsak zenék lejátszására, hanem képek és filmek megtekintésére is használható, ennek megfelelően a kijelző is megújult: a régebbi modell 220x176 pixeles felbontású, 2 hüvelykes képernyőjének helyére egy 2,5 hüvelykes, 320x240 felbontású „monitor" került, amely kiváló minőségű képet ad. A nagyobb méret ellenére maga a lejátszó nem lett nagyobb, sőt vastagsága még némileg csökkent is.

Nem változott azonban a híres irányítópanel (a Click Wheel), amelynek köszönhetően a lejátszó kezelése továbbra is rendkívül egyszerű, és az igen logikusan felépített menürendszer is maradt a régi (kiegészítve persze az új funkciók elérését biztosító menüpontokkal).

A számítógéppel való összekötés számára az USB 2.0 csatlakozót használhatjuk – a FireWire támogatása ugyanis megszűnt. A beépített Li-Ion akkumulátor feltöltésére az USB port használandó, hálózati tápegységet alapban nem kapunk (külön természetesen megvásárolható). A különféle kiegészítők területén egyébként sem kényeztet el bennünket az Apple, így például a videokimenetet biztosító kábelt is külön kell megvásárolunk (borsos áron), ennek hiányában ugyanis csak a kijelzőn nézhetjük meg a filmeket (ami ugyan jó minőségű, de mégsem biztosítja az igazi élményt). A tévére küldött kép igen jó minőségű, és még a kötelező alacsony felbontás (a lejátszható file-ok maximálisan 480x480 pixelesek lehetnek) sem rontja le.

Bár az iPod minden külön meghajtó nélkül csatlakoztatható a számítógéphez – ekkor külső merevlemezként használható – a zenék, fotók, képek, stb. átviteléhez továbbra is az iTunes szoftvert kell használnunk. Ennek kezelése pofonegyszerű, ám filmek kódolására alapesetben nem használható (ehhez, hacsak nem akarjuk a fizetős QuickTime Prót megvenni, a neten találhatunk ingyenes szoftvereket is).

CREATIVE

Az Apple nemezise – legalábbis az MP3-lejátszók területén – a Creative azóta, hogy pár éve eldöntötte, komoly piaci tényező lesz, folyamatosan dobja piacra újabb és újabb termékeit. A jelenlegi modellpalettán két merevlemezes változatot találhatunk, az iPod Mini ellenfeleként piacra került Zen Micrót és a nagyobb Zen Touch-ot. A kettő közül egyértelműen az előbbi a jobb választás: 5,6 illetve 8 GB-os méretben létezik, utóbbi ráadásul színes kijelzőjének köszönhetően fotók nézegetésre is alkalmas.

Bár a cél egyértelműen az Apple lehagyása volt, ezt nem sikerült elérni – többek között azért sem, mert a mérnökök mindenáron megpróbáltak az iPod kezelőfelületéhez hasonló, ám attól mégis feltűnően különbözőt létrehozni. A két ellentétes célkitűzés miatt a Click Wheel „négyszögesített" változatával találkozhatunk, amely

CREATIVE ZEN MICRO ZEN TOUCH

Kapacitás (GB): 5 / 20
Lejátszható formátumok: MP3, WMA, WAV
FM rádió, felvételi minőség: WAV: 22 kHz/4bit, sztereo, 177 kbps / nincs
Diktafon funkció, felvételi minőség: IMA ADPCM WAV: 16 kHz/4 bit, mono, 64 kbps / nincs
Vonalszintű bemenet, felvételi minőség: nincs
Képmegjelenítés: nincs
Videolejátszás: nincs
Elméletttartam (óra:perc): 8:28 / 25:53
Méretek (mm): 84x51x19 / 105x68x25
Súly (gramm): 106 / 203
Bruttó ár: 64 900 Ft / 76 900 Ft

Thermaltake
COOLall YOUR LIFE
www.thermaltake.com

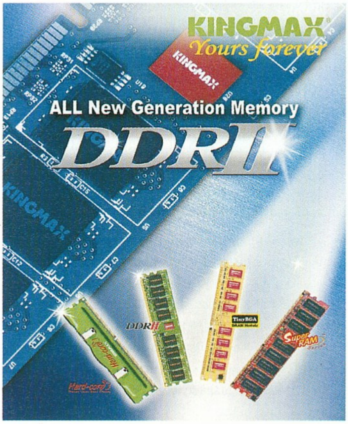
Taichi
VB5001SNAD

Beépített nagyteljesítményű vízhűtéssel
- ezüst színű nagy toronyház alumíniumból
- extrém kialakítású külső bordázott felület
- 10 db 5,25" és 1 db 3,5" beépítő hely (külső)
- 2 db nagy teljesítményű 12 cm-es kék ventilátor elől és hátul (120x120x50 mm, 1300 rpm, 17 dBA)
- kiemelhető alaplaptartó
- hidraulikus oldallapnyitó
- csavarmentes szerelés
- BTX szabvány előkészítés
- méret: 600 x 263 x 546 mm
- súly: 19,7 kg

Thermaltake
Kizárólagos Disztribútor

KINGMAX® Yours forever

CEDRUS
CÉDRUS Számítástechnikai Kft.
1142 Budapest, Tatai út 93/a
www.cedruskft.hu
cedrus@cedruskft.hu
Tel.: 06 1 450-1266



www.kingmax.com

Élettartam garancia

Legjobb vétel CHIP 2005/11

KingMax 512MB DDR2
(667 Mhz Pc2 5400)
Mars memória

KINGMAX® Yours forever
Hivatalos Disztribútor

több alapvető hibával is rendelkezik, így például az érzékenységét nekünk nem sikerült „pont jóra" beállítani. Szintén nem a legjobb, hogy a lejátszók használatához szükségünk lesz a Creative saját szoftverének telepítésére, ha pedig hordozható merevlemezként szeretnénk használni, az erre szánt területet a Zen menüjében kell beállítanunk – ez pedig akkor is foglalja a helyet, ha épp nincs rajta semmi adat.

Amivel azonban maximálisan elégedettek lehetünk, az a hangminőség (ezen nem is kell csodálkozunk, ismerve a cég hangkártyáit), ez ugyanis kiváló.

COWON

A Cowon iAudio termékcsaládjának egyik csúcsmodellje az X5, amelynek legfőbb jellegzetessége és egyben vonzereje a belezsúfolt rettenetes mennyiségű szolgáltatás. Az egyébként igen visszafogott formatervezésű lejátszó (elegáns mattszürke/fekete előlap, apró fém joystick, színes kijelző) 20, 30 és 60 GB-os méretben kapható, és MP3 lejátszáson kívül szinte az összes egyéb formátumot (OGG, WMA, ASF, FLAC, WAV) megetethetjük vele. A színes kijelző kötelezően magával hozta a képek, szövegfájlok és MPEG-4 videók lejátszási lehetőségét is – igaz, utóbbi a maximálisan 160x128 pixeles felbontás és 15 fps sebesség miatt inkább csak érdekes, mint valóban használható szolgáltatás.

A lejátszási lehetőségeken kívül felvételre képes FM rádió, diktafon és vonalszintű bemenet is rendelkezésre áll, a digitális kamerák tulajdonosai pedig USB OTG Host szolgáltatásnak örülhetnek – ezzel a fényképezőgépekről (legalábbis a legtöbb fajtáról) egyszerűen áttölthetjük a képeket a lejátszó merevlemezére, felszabadítva a memóriakártyát. A felvételi minőséget széles határok között állítgathatjuk, és lehetőségünk van például időzítések beállítására is (FM rádióról).

Amint azt a távol-keleti gyártóktól megszokhattuk, az X5 csatlakoztatásához nem kell semmi különleges programot használnunk, a zenét (filmet, képet, szöveget) csak át kell másolnunk rá az USB2.0 csatlakozón keresztül.

IAUDIO X5

Kapacitás (GB): 20
Lejátszható formátumok: MP3, OGG, WMA, ASF, FLAC, WAV, MPEG4, TXT, JPEG
FM rádió, felvételi minőség: MP3: 64-320 kbps
Diktafon funkció, felvételi minőség: MP3: 32-128 kbps
Vonalszintű bemenet, felvételi minőség: MP3, 64-320 kbps
Képmegjelenítés: van
Videolejátszás: van
Elemélettartam (óra:perc): 12:54
Méretek (mm): 104x61x19
Súly (gramm): 148
Bruttó ár: 89 900 Ft

IRIVER

Az iRivernek, amely az elmúlt időkben egyre inkább a sokat tudó, különleges kivitelű, ám meglehetősen drága MP3-lejátszók gyártásában jeleskedik, első mini-merevlemezes terméke volt a H10. Ez egyértelműen az iPod Mini ellen készült (formaterve, mérete is hasonló), ám hasonlóan a Creative-hoz, itt sem sikerült a nagy versenytárs könnyű kezelhetőségét megvalósítani. Mivel a kör alakú tapipad már védve volt, ők is a hosszúkás forma mellett döntöttek – ez pedig messze nem annyira „ujjraálló". Mivel itt a tapipad inkább csak a listákban történő le-fel mozgásban kap szerepet, a többi funkció gombokkal érhető el, ez nem annyira zavaró.

A cég hírnevének megfelelő módon a H10 a szolgáltatások egész garmadájával rendelkezik: amint az egy színes kijelzős készüléktől elvárható, nemcsak zenék, de fotók megjelenítésére is képes. Használatához nem szükséges a mellékelt szoftvert feltelepítenünk (tökéletesen működik drag & drop módszerrel is), mégsem árt ezt használnunk, ugyanis csak így vehetjük igénybe a lejátszó különféle keresőszolgáltatásait (az indexelést ugyanis a szoftver végzi). Ezek hiányában csak az általunk létrehozott könyvtárstruktúra böngészésével kereshetjük meg az adott nótát.

A további extrák között megtaláljuk az FM rádiót és a különféle felvételi lehetőséget is, a vonalszintű bemenethez azonban extra dokkolóegységre is szükségünk van, ennek hiányában csak a beépített mikrofonról és az FM rádióról vehetünk fel.

IRIVER H10

Kapacitás (GB): 5
Lejátszható formátumok: MP3, WMA, TXT, JPG
FM rádió, felvételi minőség: MP3: 32/64/128 kbps
Diktafon funkció, felvételi minőség: MP3: 32/64/128 kbps
Vonalszintű bemenet, felvételi minőség: nincs
Képmegjelenítés: van
Videolejátszás: nincs
Elemélettartam (óra:perc): 8:59
Méretek (mm): 96x55x14
Súly (gramm): 98
Bruttó ár: 86 900 Ft

MPIO

A nagy távol-keleti cégek közé tartozó MPIO merevlemezes lejátszója a HD300, amely az eddig bemutatott versenyzőkkel szemben inkább a kedvező árral, mint extravagáns szolgáltatásaival tűnik ki. Fizikai méretei és szolgáltatási szintje nem rosszabb az eddigiekhez képest, ám mivel nem rendelkezik színes kijelzővel, természetesen az ezt igénylő funkciók (film- és képnézés) kimaradtak a repertoárból. A készülék kezelése meglehetősen egyszerű, a számok felmásolása meghajtó nélkül, drag & drop módszerrel történhet, ha azonban használni szeretnénk az ID3 mezők segítségével történő keresgélést (számcím, album, szerző szerint), a mellékelt MPIO Manager programot kell elővennünk. Igencsak egyedire sikerült a kezelőszervek kialakítása, a különféle gombok ugyanis egy rombuszformájú, tapipad és mikrokapcsoló egyvelegét tartalmazó panelre kerültek a készülék elején. A funkciókat a rombusz különféle (természetesen feliratozott) pontjain megérintve/megnyomva érhetjük el. A zeneszámok lejátszása mellett a beépített mikrofonról, FM rádióról és a vonalszintű bemenetről felvételt is készíthetünk.

MPIO HD300

Kapacitás (GB): 20
Lejátszható formátumok: MP3, WMA, OGG, ASF
FM rádió, felvételi minőség: MP3: 64-192 kbps
Diktafon funkció, felvételi minőség: MP3: 64-192 kbps
Vonalszintű bemenet, felvételi minőség: 64-192 kbps
Képmegjelenítés: nincs
Videolejátszás: nincs
Elemélettartam (óra:perc): 12:54
Méretek (mm): 104x60x17
Súly (gramm): 150
Bruttó ár: 61 500 Ft

Mono csengés, polifónikus csengés, színes háttérkép, bruttó 480 Ft/SMS. Valódi csengőhang, mobil videó: bruttó 960 Ft /SMS. További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 600. oldalán. Telefor Kft. Ügyfélszolgálat: 06-1-422-3490 Felhasználóink adatait a hatályos adatvédelmi szabályoknak megfelelően kezeljük. Bővebb információ: www.telefor.hu. A szolgáltatás igénybevételével hozzájárulsz további - akcióinkról szóló - SMS fogadásához.

STAR LOGO AZ ÉN MOBILOM

Most OLCSÓBB! -5% ÁFA ÁRZUHANÁS

Regisztráld magad a megújult Lamour társkeresőben!
Találj magadnak társat MEGYE SZERINT!

Küldd el SMS-ben a PCREG szót a 1781-re!

A többiben már rendszerünk segít! A telefonszámod senkinek sem adjuk ki! Társkeresés csak bruttó 91 Ft /SMS!

MONO CSENGÉS:
Küldd a kódját SMS-ben a 06-90-635-545 –re!
WAP-os tartalmak (POLIFÓNIKUS és VALÓDI CSENGÉS, SZÍNES HÁTTÉRKÉP, MOBIL VIDEÓ): Küldd a TESZT szót a 06-20-9000-868-as alapdíjas számra! Az érkező wap-címet töltsd le a telefonodra, és ha megfelelő a wap hozzáférésed és jók a beállításaid, a megjelenő oldalon megtudod, hogy milyen tartalomtípusokat támogat a készüléked!

Mono és polifónikus csengések 06-90-635-545

Top 10	mono	polifónikus
Oláh Ibolya - Magyarország	PC28899	PC33784
O. Szonja-Bebe - Micsoda nő ez a...	PC28939	PC33864
Kill Bill - O ren ishii	PC28585	PC37286
Bartók Krisztián - Hazatér	PC28954	PC33893
Kistehén T. - Szájber gyerek	PC28753	PC37569
Kozmix - Honfoglalás	PC28928	PC33840
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC28853	PC37693
Lola - Álomtánc	PC28904	PC33794
TNT - Hallgasd, hogy zsong a	PC28915	PC33815
Dopeman - Én és a kisöcsém	PC28955	PC33896

Magyar POP	mono	polifónikus
Ákos - Ilyenek voltunk	PC28255	PC37049
Ákos - Keresem az utam	PC28362	PC37856
Ákos - Örvény	PC28363	PC37857
Ákos - Revans	PC28819	PC37632
Ákos - Valami véget ért	PC28364	PC37858
B. Gabi - L. Lala - Darabokra szakítod	PC28329	PC37139
Baby Gabi - Ha újra kezdhetném	PC28941	PC33867
Baby Gabi - Szivárvány	PC28908	PC33800
Bartók Krisztián - Forradalom	PC28848	PC37683
Bella Levente - Csak a szíved kell	PC28845	PC37678
Black II Black - Te vagy az akit a	PC28872	PC33731
Club 54 - Csukd be a szemed	PC28942	PC33738
Club 54 - Még egyszer	PC28483	PC37095
Crystal - Álom	PC28375	PC37869
Crystal - Itt megtalálsz	PC28342	PC37080
Crystal - Két utazó	PC28376	PC37870
Crystal - Összetört a szívem	PC28792	PC37593
Csonka András - Szeretem a szemed	PC28379	PC37873
Dancs Anna-Ferry - Soha ne múljon el	PC28380	PC37874
Desperado - Add nekem az álmod	PC28830	PC37645
Desperado - Ég veled	PC28383	PC37877
Desperado - Gyere és álmodj	PC28384	PC37000
Desperado - Jó éjszakát	PC28385	PC37878
Desperado - Rajtad múlik	PC28258	PC37881
Desperado - Tiéd a f_szerep	PC28391	PC37884
Emilio - Ez a dal	PC28911	PC33804
Fiesta - Mindig csak vártalak	PC28894	PC33772
Fiesta - Újra meg újra	PC28405	PC37898
Fresh - Félig ördög, félig angyal	PC28883	PC33749
Gáspár L. - Hagyd meg nekem..	PC28556	PC37444
Gáspár Laci - Sosem vagy egyedül	PC28568	PC37267
Geg - Az élet nem Hollywood	PC28846	PC37680
Groovehouse - Éjjeli vadász	PC28406	PC37899
Groovehouse - Elmúlt a nyár	PC28407	PC37900
Groovehouse - Ha újra látom	PC28408	PC37901
Mary - Jeges szív	PC28468	PC37750
Minisztár - Szerelem egy életen át	PC28898	PC33783
Molnár F. Caramel - Várt váratlan	PC28938	PC33863
Neo Tones - Szőke nő	PC28874	PC33736
Nox - A tél dala	PC28670	PC37380
Nox - Ébredj fel	PC28344	PC37082
Nox - Égen földön	PC28430	PC37922
Nox - Forogj világ	PC28822	PC37631
Nox - Friesong	PC28431	PC37923
Nox - Százszor ölelj még	PC28569	PC37711
Nox - Szomorú angyal	PC28432	PC37924
Nox - Vágyom a szerelem után	PC28433	PC37925
Nox - Védj meg	PC28434	PC37926
Pápai Joci - Ne nézz így rám	PC28905	PC33795
Rony - Árva fiú	PC28839	PC37665
Roy és Á.-O. Ibolya - Valamit valamiért	PC28886	PC33767
R-Port - Győznünk kell	PC28906	PC33796
Szabó Leslie - Utazás	PC28879	PC33745
TNT - Egyetlen szó	PC28277	PC37035
TNT - Élj az élettel	PC28442	PC37934
TNT - Nélküled	PC28443	PC37935
TNT - Nem találok szavakat	PC28444	PC37936
Unique - Úton	PC28347	PC37084
United - Végs_ vallomás	PC28716	PC37533
Varga Zsuzsa - A lányok másra	PC28956	PC33899
Vision - Valami más	PC28588	PC37291
Zámbó Jimmy - Requiem	PC28907	PC33799
Zanzibár - Ilyen az élet	PC28944	PC33874
Zanzibár - Nem szeretsz	PC28327	PC37726
Zséda - Mindhalálig mellettem	PC28823	PC37475
Zséda - Motel	PC28644	PC37341

Mono csengés letöltésekor, írd a kód után készüléked típusának betűkódját is: Nokia NO, Samsung SG, Sagem SA, Motorola MO, Siemens SI, Ericsson ER, Alcatel AL. (Pl. PC28644 AL) A mono csengések letölthetők minden Nokiára és a fenti készülékek közül azokra, melyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. Dallamként is letölthetők: SIE (Siemens SL42, S45, SL45, Me45, M50, MT50, A50, C45, C55), ALC (Alcatel 511, 512, 525, 715).

Színes háttérképek 06-90-635-545

SPORT

PC660225	PC660421	PC660629	PC660631	PC660636	PC660645	PC660646	PC660650
PC660651	PC662215	PC662280	PC662285	PC664230	PC664231	PC664232	PC664233
PC665439	PC665456	PC665457	PC665459	PC665477	PC665633	PC665634	PC665635

FUNNY

PC660128	PC660177	PC660334	PC660341	PC660344	PC660345	PC660356	PC660359
PC660364	PC660368	PC662234	PC662235	PC665069	PC665079	PC665081	PC665082

ÁLLATOK

PC660033	PC660036	PC660195	PC660226	PC660229	PC660250	PC660319	PC660438
PC660538	PC660596	PC660609	PC660614	PC660643	PC662237	PC662279	PC662282
PC662284	PC662286	PC665062	PC665088	PC665446	PC665463	PC665465	PC665636

SMS Chat 1784

PCDOMINA PCALÍZ PCBRIGI

Jól jönne egy kis kaland?!

Küldd el nevét és a név után a neki szánt üzenetet a 1784-re! (Pl. PCBRIGI szép vagy!) Minden további üzeneted kezdd a kiválasztott lány nevével! SMS ára: bruttó 288 Ft /SMS. A lányok éjjel-nappal várják SMS-ed! Küldj SMS-t és azonnal válaszolni fognak!

Mobil videó 06-90-629-444

PC823540 PC823541

PC823498 PC823521 PC823524 PC823525 PC823526 PC823527

PC823528 PC823529 PC823530 PC823531 PC823474 PC823497

Valódi csengések 06-90-629-444

Budapest Parade 2005

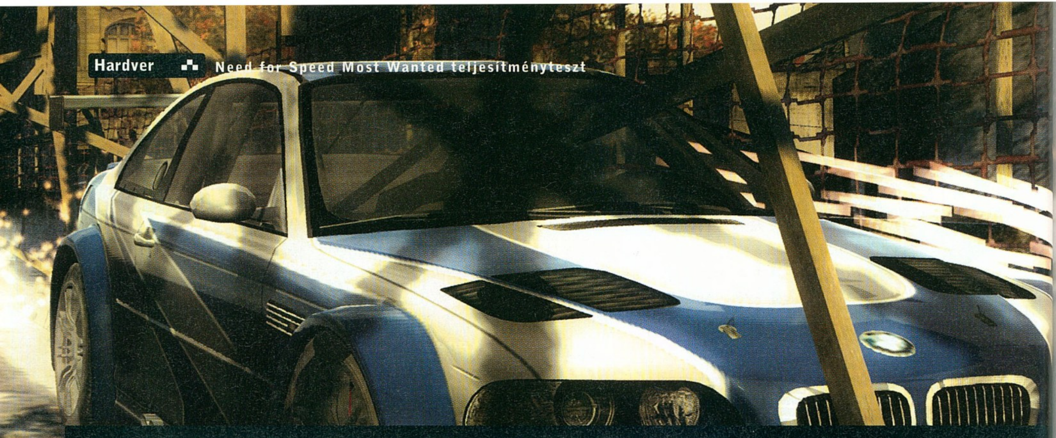
Náksi-Brunner feat. Myrtill - Mindenki	PC16163
Peat Jr. and Fernando - Végtelen nyár	PC16164
Tranzident feat. Cyk B - Budapest Parade 2005	PC16165

SLÁGEREK	
Cserháti Zsuzsa - Különös szilveszter	PC16092
Demjén Ferenc - Szerelem az első vérig	PC16184
Hernádi Judit - Sohase mondd	PC16093
Hofi - Piál a föld	PC16011
Hungária - Csavard fel a szőnyeget!	PC16003
Hungária - Isztambul	PC16200
Illés - Amikor én még kissrác voltam	PC16172
Illés - Az utcán	PC16173
Illés - Ne gondold	PC16174
KFT - Afrika	PC16138
Lerch Charlie - Tűzvarázsló (live)	PC16187
LGT - Jóbarátok vagyunk	PC16188
Máté Péter - Zene nélkül mit érek én	PC16005
Omega - Petróleum lámpa	PC16016
Szécsi Pál - Gedeon bácsi	PC16007
Vámosi János - Csinibaba	PC16109
Zámbó Jimmy - Ugye nem adod fel	PC16161
Zámbó Jimmy - Valahol bús dal szól	PC16162
Zorán - Amikor elmentél t_lem	PC16208

KÜLFÖLDI ZENÉK	
Beethoven - Für Elise	PC16030
Beethoven - Symphony No.9 Allegro assai	PC16043
Canción del Mariachi	PC16033
Gershwin - Rhapsody in blue	PC16156
Milk and Sugar - Love is in the air	PC16006
O-Zone - Dragostea din tei	PC16001
Panjabi MC - Mundian to bach ke	PC16189
Panjabi MC - Yogi	PC16031
Vivaldi - 4 évszak	PC16008
Wagner - Ride of the Valkyrie	PC16192

HANGEFFEKTEK	
babanevetés	PC16147
báránybégetés	PC16023
baromfiudvar	PC16151
brekegés	PC16021
chopper beindul	PC16148
chopper távolodik	PC16149
chopper üresjárat	PC16150
cicanyávogás	PC16110
cross motor gyorsul	PC16913
cross motor nehéz terepen	PC16111
crossmotpr - gázfröccsök	PC16017
delkim - Úszó	PC16209
elefánt trombitálás	PC16210
FORMA 1 grand prix	PC16140
hurrikán	PC16182
kacsahápogás	PC16022
kecskék	PC16211
kispuki	PC16177
klasszikus vekkerhang	PC16096
kutyaugatás	PC16095
lézerpisztoly	PC16113
madárcsicsergés	PC16179
Madártrillázás	PC16193
malacröfögés	PC16049
nyerítés	PC16114
oroszlánbőgés	PC16213
Star Wars Lézerkard	PC16048
szilveszteri duda	PC16197
szurkolói keménymag	PC16181
tehénbőgés	PC16214
US Army Air Force	PC16194
vadmacska támad	PC16152
varázslat	PC16198
vérebek	PC16212
vissza a jövőbe	PC16195
Wc-öblítés	PC16020

DANCE	
Dj Szatmári-Jucus - 100 évet vámék	PC16153
Fresh - Félig ördög félig angyal (Erős vs Spigiboy)	PC16088
Global Deejays - What a feeling	PC16135
Groovehouse - Ébredj mellettem	PC16171
Hamvai P.G. and Hauber - A világ végén	PC16186
Hamvai P.G.-Hauber - A vágy kapuja	PC16136
Kistehén tánczenekar - Szájber gyerek	PC16987
Mambana - Libre	PC16202
Náksi-Brunner feat. Myrtill - Mindenki	PC16163
Peat Jr. and Fernando - Végtelen nyár	PC16164
Phil Fuldner - Miami pop	PC16222
R-port feat. Nemzeti 11 - Győznünk kell	PC16190
Soulsearcher - Feelin love	PC16223
Spigiboy - Éjjel érkezem	PC16038
Spy the ghost - It's time to disco	PC16094
Tiesto - Adagio for strings	PC16204
Tiesto - Just be	PC16205
Tiesto - Love comes again	PC16206
Tiesto - Traffic	PC16207
Tranzident feat. Cyk B - Budapest Parade 2005	PC16165
Vanguarde - Mamma-mia	PC16191



NEED FOR SPEED MOST WANTED

írta · Cray

NEED MORE SPEED?

Újrainduló teljesítménytesztjeink első alanyának az EA november végén robbantott adrenalin-bombáját választottuk. Elöljáróban annyit, hogy a játék kiválóan skálázható, köszönhetően a jól megírt grafikus motornak.

Az opciók között aprólékosan be lehet állítani a vizuális effektek használatát, és ezek mértékét, így rövid konfigurálás után a Most Wanted egyaránt jól fut régebbi és csúcskategóriás gépeken is (utóbbin persze senki sem lepődik meg). Mivel a legerősebb konfigokon (majdnem) minden friss játék jól megy, arra jutottunk, hogy ezután a teljesítménytesztekben a játékokat a középkategóriás, illetve kimondottan olcsó gépeken fogjuk nyúzni. A cél az, hogy reálisan meg tudjuk mondani nektek azt a minimális hardverkövetelményt egy játékról, aminél – szerintünk – már élvezhető vizuális élményt ad. Azért fontos az élvezhetőséget kihangsúlyozni, mert a gyárilag megadott minimális rendszerkövetelmények többek között a Most Wanted esetében is sokkal alacsonyabbak az általunk minimumként megállapított szintnél (nem véletlenül).

A gyárilag jelzett minimális konfigon lehet, hogy elindul a játék, a folyamatos mozgást azonban felejtsük el még 640x480-ban is, helyette egymás után megjelenő jpg-k nyújtotta „élményre" érdemes felkészülni, nevezhetjük akár diavetítésnek is. Ennek szellemében a gyengébb konfigot alapkiépítésben egy 2,4GHz-es P4 CPU, egy ATI 9800SE és 512 MB DDR RAM adta. Ebben a felállásban a játék 1024x768-ban mindent minimumra véve prímán futott, az FSAA kivételével mindent maximumra tolva viszont már kínszenvedés volt. Ellenben mindent legjobb beállításon hagyva, 800x600-ban full FSAA-val szintén elfogadható sebességgel ment a száguldozás. Ha ebben a módban csökkentettük az árnyékok részletességét (vagy teljesen kikapcsoltuk őket), megint teljesen folyamatossá vált a játék. Ez a kombináció járt a véleményünk szerint a legkevesebb kompromisszummal, ahol még teljesen folyamatos volt a mozgás.

A miheztartás végett kipróbáltuk a játékot egy T-Bred magos AMD Athlonnal (2000+), 2x256MB DDR RAM mellett, egy GeForce 6200 VGA kártyával is (itt a 128-bites memóriabusszal rendelkező változat szerepelt). Ennek a konfignak 800x600-ban, mindent minimumra véve is majdnem sok volt a Most Wanted, bár játszható maradt, de sűrűbb üldözéses jelenetekkor már igencsak darabosan loholtak utánunk a rend őrei.

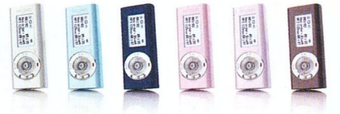
> **TESZTKÖRNYEZET**
>
> Az alapot az olcsó gép esetében egy ASUS P4B533, míg a középkategóriában egy Albatron K8SLI alaplap adta, egy Enermax EG495AG-VE Noisetaker 485W-os táp, egy LG DVD-ROM és egy 250GB-os SATA Seagate HDD társaságában. Minden esetben a rendelkezésre álló legfrissebb drivereket használtuk. Ez ForceWare-ből a 81.98-at, Catalystből pedig a 5.13-at jelentette. A tesztkonfigokra Windows XP került Service Pack 1-el, amit DirectX 9.0c-vel és .NET Frame 1.1-gyel erősítettünk (a Catalyst Control Center miatt).

A középkategóriás gépet egy AMD Athlon64 3200+ CPU képviselte, előbb 2x256, majd 2x512 DDR RAM társaságában. A VGA itt 6600GT, illetve X800XL volt. A 6600GT-vel és 2x256MB DDR RAM-mal a várakozásoknak megfelelően 1024x768-ban mindent (FSAA kivételével) maximumra tolva teljesen rendben volt a sebesség, újabb 512 MB RAM és az X800XL beépítése után pedig FSAA-val együtt sem esett le számottevően a produkált fps érték.

Ez volt igazán az első olyan üzemmód, ahol a Most Wanted megmutatta a benne rejlő valódi grafikai potenciált, tehát ez az első olyan összeállítás, ahol a látvány a játékos számára kompromisszumoktól (majdnem) mentes. Ekkor jöttem rá, mi is hiányzik a játékból: egy jó visszajátszás funkció. Hatalmas élmény lenne leengedett kézzel nézni, amint szó szerint tépnek a kocsik a délutáni napsütésben... Ugyanezen a gépen megpróbáltuk maximális részletességgel 1280x1024-ben is futtatni a játékot. Az eredmény játszható volt, de érezhetően lassabb lett, mint 1024-ben.

Középkategóriás géppel tehát kb. 1024x768 a plafon, ahol még élmény a száguldozás, és gyönyörű a látvány. Szubjektív véleményünk szerint az árnyékok részletessége vesz le legkevesebbet a látványból, és elég sok teljesítményt lehet vele megtakarítani. Ettől a Most Wanted világa továbbra is lenyűgöző marad, és ha megszoktuk az árnyékmentes változatot, fel sem tűnik a hiányuk. Továbbá a gyakorlat azt mutatja (gyengébb konfig esetén), hogy sokkal szebb és gyorsabb a játék alacsonyabb felbontásban (800x600) maximumra húzott FSAA-val, mint nagyobb felbontásban (1024x768) FSAA nélkül. Ennek enyhén ellentmond, hogy az élsimítás bizony még az árnyékolásnál is keményebben vesz vissza a teljesítményből, ezért akadozás esetén az árnyékok után ezt célszerű másodikként kikapcsolni.

MPIO FY500



írta · Wombath

A határozottan fejlődő (egyre jobb és elegánsabb termékeket gyártó) MPIO egyik legújabb modellje az FY500-as, amelynek 1 GB-os kapacitású változatát próbáltuk ki. A mérvadó ismerősök véleménye szerint egy félbevágott túrórudira emlékeztető formájú, viszonylag kis méretű eszköz külsejét egy extrudált és sötét fémszínűre (a fehér végek tovább erősítik a túrórudis hatást) eloxált alumínium-idom alkotja, amelynek köszönhetően igen masszív hatást kelt. A „cső" egyik végén az energiaellátásról gondoskodó AAA méretű elem fedelét, a másik oldalon pedig a fülhallgató-kimenetet, a szabványos mini-USB csatlakozót és a mellékelt nyakpánthoz tartozó fület találjuk. Ez utóbbi egyébként használaton kívül eltűnik a készülékház belsejében.

A lejátszó kezeléséhez tartozó gombok egyetlen egységben találhatóak: egy négy irányba dönthető és benyomható joystick és a körülötte lévő, három irányba benyomható (a negyedik irányban az elcsúsztatható Hold gomb található) gombból áll. Az FY500 használata meglehetősen egyszerű, szinte a kézikönyvet sem kell elolvasni hozzá. A ki- és bekapcsoláshoz természetesen a play/pause gombot kell nyomva tartanunk, a joystickkel pedig a hangerőn kívül a zeneszámok, a könyvtárak és a menüpontok közötti navigációt végezhetjük – nyomvatartásával pedig a főmenübe juthatunk el. A készülék működéséről, az éppen hallgatott zene adatairól (ID3-as mezők vagy fájlnév alapján) a jó felbontású, fehér háttérvilágítású kijelző segítségével szerezhetünk tudomást. Nagyon jó ötlet, hogy a lejátszás közben az EQ, az ismétlési eljárás (minden fájl, egy fájl, könyvtár stb.) és az effektek (basszuskiemelés stb.) egy apró menü segítésével változtathatóak, anélkül, hogy a főmenübe be kellene lépnünk. A lejátszó két üzemmódban használható, MP3 lejátszóként (ekkor van lehetőségünk a diktafon használatára is) illetve FM rádióként. Ez utóbbi 20 memóriával is rendelkezik, és természetesen innen is vehetünk fel. A rádióadás rögzítése a diktafonhoz hasonlóan három minőségi szinten történhet, de mivel ezek közül a legmagasabb is egy 130 kbps sávszélességű WAV fájlt készít (4 bites felbontás, 32 kHz-es mintavételezés és mono), hifi felvételek készítésére ne számítsunk. Diktafonként ennek ellenére remekül használható az FY500-as, köszönhetően a beépített mikrofon átlagon felüli érzékenységének.

A lejátszó tökéletesen kezeli a könyvtárakat, és az ékezetes karakterek megjelenítésére is képes. A számítógéppel való összekötéshez nincs szükségünk semmiféle meghajtóprogramra, így egyszerű flashdrive-ként is működik.

PHILIPS SONIC VIBES

A számítástechnikában általánosan force-feedbacknak nevezett technológia feladata, hogy az eddig legfeljebb szemünket és fülünket elérő játékélményt „tapinthatóvá" is tegye. Hasonló célt szolgálnak a tactile transducernek nevezett házimozi-eszközök, illetve a következőkben bemutatandó három darab Philips gyártmányú fülhallgató is.

A Sonic Vibes név mögött rejtőző technológia lényege, hogy a fülesek az igazán mély hangokat pár vibramotorral szó szerint „gyomrozó basszussá" alakítják át, így javítva a látszólagos mélyátvitelt. A sorozat legkisebb modellje az SHG-8010, amely a klasszikus „fülbedugós" kivitel iskolapéldája lehetne – ha nem tartozna hozzá egy közepes méretű „gallér", két különös, tarkónkhoz simuló púppal, amelyek a vibrálást közvetítik (az áramellátásért egy darab AAA elem felelős, amely a gallérban kap helyet). A vibra erősségét három fokozatban (semmi – ekkor tulajdonképpen a fülhallgatót is kikapcsoljuk, kevés és sok) állíthatjuk, a könnyű hordozhatóság érdekében pedig egy külön szövettáskát is kapunk. Fül- helyett már inkább fejhallgatónak nevezhető az SHG8050 sorozatszámú modell, amely azonban több csuklónak köszönhetően egész kicsire összecsukható. A mellékelt tartozékok között nemcsak a szövet hordtáskát, hanem a különféle hifi-kimenetekhez illeszkedő adaptereket (1/4-es jack, 2xRCA és egy 1,8 m-es hosszabbító) is találunk. Ellentétben a kistestvérrel, a vibramotorok itt magukban a fülesekben kaptak helyet.

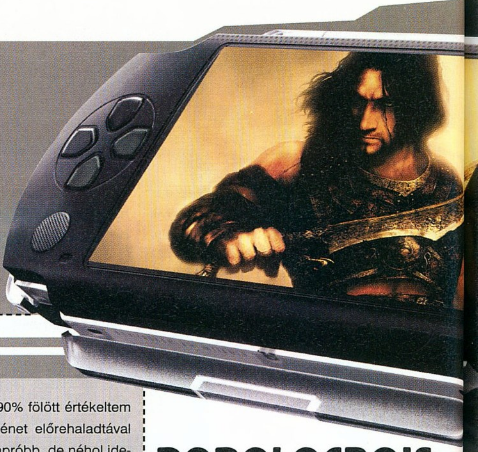
A sor legvégén található a vezetéknélküli SHG8100, amely már tölthető elemmel rendelkezik, ráadásul a különálló ki/be kapcsoló és a vibra erősségét szabályozó gomboknak köszönhetően közönséges fejhallgatóként is használható.

Ami a Sonic Vibes rendszer hasznosságát illeti, ez játék közben egész jónak mondható, csekély, de érezhető mértékben javítja a "feelinget". Zenehallgatás közben azonban már nem ilyen egyértelmű a helyzet, a teszt alatt a vibráló fülhallgató inkább bizonyult zavarónak, mint hasznosnak.

SONY PSP

írta · Sasa

A tavaly debütáló PSP sikeres évet tudhat magáénak. Számtalan nagyszerű játékkal és kiegészítővel találkozhattak, akik elkötelezték magukat a kézikonzol mellett. Ezúttal az újdonságok mellett kicsit nosztalgiázunk és bemutatjuk a tavalyi év legjobbjait is...



PRINCE OF PERSIA: REVELATIONS

Fejlesztő: Ubisoft
Kiadó: Ubisoft
Hálózatos játéklehetőség: Nincs
Értékelés: ■■■■■■■■□□

A tavalyi év egyik legjobb akciójátéka az elmúlt két évhez hasonlóan a Prince of Persia aktuális epizódja volt. A sikerek hatására a Ubisoft úgy döntött, hogy a 2004-es epizódot, a Warrior Withint elkészíti PSP-re is, mégpedig úgy, hogy a grafikán kívül semmihez sem nyúl hozzá, azaz megtartják az összes pályát, amit kiegészítenek egy-két újjal, és ráadásként fikarcnyit sem butítanak a harcrendszeren. A lehetetlennek hitt küldetést tavaly decemberben teljesítő Ubisoft a megjelenés után azonban elkeserítő kritikákat kapott. Az újságírók többsége a PS2-es verziókhoz hasonlítgatta a játékot és olyan hibák miatt illették 60% körüli értékeléssel, amik – bár ténylegjelen vannak – a játékélményt nem igazán befolyásolják.

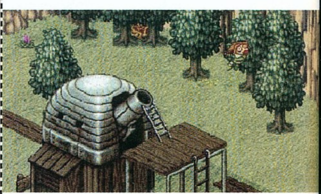
Az olvasottak után szkeptikusan estem neki a játéknak, ám a látottak után nem győztem keresni az államat. A Revelations ugyanis valami elképesztően jól néz ki. A helyszínek, az irányítás, a hangok és a zene ugyanolyan, mint anno a PC-s verzió volt, így pillanatok alatt belemelegedtem a küzdelembe.

Első ránézésre így bátran 90% fölött értékeltem volna a játékot, ám a történet előrehaladtával szembesültem azokkal az apróbb, de néhol idegesítő hibákkal, amikről az online újságíró kollégák írtak. A Revelations legbosszantóbb hibája, hogy a zene az UMD lemezről szól, így állandóan forog a lemez. A seekelésből adódóan az átvezető moziknál ezért gyakran elcsúszik a hang, néha egy-egy robbanás, reccsenés csak néhány másodperccel a megfelelő történés után hallatszik. Ez az apróság azonban nem zavarja a játékmenetet, így nyugodt szívvel ajánlhatom a Persia sorozat és az akció-platformjátékok kedvelőinek. A Daxter megjelenéséig biztosan nem találkoznak jobbal!

POPOLOCROIS

Fejlesztő: Agetec
Kiadó: SCEE
Hálózatos játéklehetőség: Nincs
Értékelés: ■■■■■■■□□□

A kézikonzolok egyik legkedveltebb játékstílusával, a szerepjátékkal egyelőre sajnos nemigen találkoztunk PSP-nken. Ezt a csendet próbálta megtörni a tavalyi év végén megjelent Legend of Heroes és a Popolocrois. Mindkét játék a klasszikus 2D-s RPG-k átlagon felüli darabja. A PC Guru szerkesztőségben landolt Popolocrois elképesztő zenével és varázslatos grafikával lett megáldva. Az audiovizuális élmény mellé párosuló butácska manga-történet és annak szereplői azonnal levettek a lábamról, csakúgy, mint a Popolocrois világa, ami a stílus összes báját magán viseli.
A játékmenet a Final Fantasyhez hasonlóan véletlenszerű csatákkal lett színesítve, azaz a világtérképen járkálva bármelyik pillanatban részesei lehetünk egy-egy körökre osztott ütközetnek. A véletlenszerű csatákkal sajnos kicsit



elvetették a sulykot a készítők. Gyakran előfordult, hogy egy percen belül 3-4 harcot is le kellett zavarnom, és így borzasztó lassan tudtam egyik városból a másikba utazni. Szerencsére az ütközeteket automata módban is kivégezhetjük, ám így maximum 10-15 másodpercet spórolhatunk. Mindent összegezve a Popolocrois kiváló játék lenne, ha a készítők az állandó csa-

tákkal nem vennék el a játékos kedvét attól, hogy elvesszen ebben a varázslatos világban.

X-MEN LEGENDS 2

Fejlesztő: Vicarious Visions
Kiadó: Activision
Hálózatos játéklehetőség: WiFi
Értékelés: ■■■■■■■■□□

Az X-men Legends 2 – a Prince of Persiához hasonlóan – nagytestvérének tökéletes átirata. A játék leginkább a méltán népszerű Untold Legendshez hasonlítható, azzal az eltéréssel, hogy itt nem egyedül, hanem a játék elejétől kezdve csapatban vesszük fel a harcot az ellenfelekkel. A Legends tehát az akció-RPG szerelmeseinek okoz majd kellemes pillanatokat, azon belül pedig azoknak, akik nem idegenkednek a képregények világától.

A játék során a csapatunkban szereplő bármelyik karakter felett átvehetjük az irányítást, így ha már megunjuk Stormot, nyugodtan bújjunk át Rozsomák bőrébe. A kasztváltás után természetesen a karakterre jellemző mozdulatsorokkal és speciális képességekkel irthatjuk az ellent.

A Legends képi világa szinte egy az egyben hozza a PC-s verziónál megszokottakat, ám itt a Persiától eltérően egyetlen egy programhibával vagy szinkronból kiesett zenével, hanghatással sem találkozhatunk. A játék egyetlen hibája, hogy a PSP viszonylag nagy képernyője ellenére a játéktéren (a csapatorientált játékmenetből adódóan) mindig nagy a zsúfoltság, így sokszor kaotikussá válik a küzdelem.

2005 LEGJOBBJAI

A tavalyi esztendő PSP-n egyértelműen a logikai játékok és az autóversenyek éve volt. Alig tettük le a nagyszerű Luminest, máris megérkezett a Mercury, ami nehézsége ellenére sem tántorított el minket a szintek teljesítésétől. A nagyszerű lo-

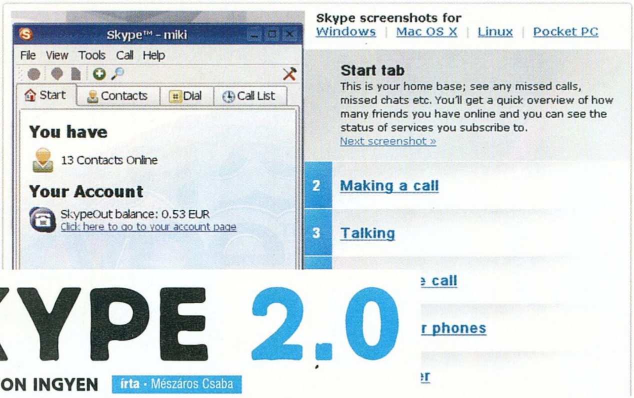
gikai játékok mellett megannyi versenyjátékkal találkozhattunk. A debütkor megérkezett Wipeout Pure és a Ridge Racer felülmúlhatatlannak tűnt, és sok szempontból az is maradt, ám ez nem vette el a játékfejlesztők kedvét, hogy rendre megpróbálják a dobogóról leszorítani a két nagyágyút. Az EA Burnoutja és a Rockstar Midnight Clubja ugyanolyan népszerűek voltak a szerkesztőségben, mint a nyitócímek, nem is beszélve az új WRC-ről és a döbbenetes grafikájú Pursuit Force-ról.

Az év legjobban várt játéka egyértelműen a Grand Theft Auto Liberty City Stories volt, ami nem is hozott szégyent a hírnevére. A PS2-es verzió látványvilágával megáldott játék a PSP erőforrásait maximálisan kihasználva képes volt ugyanazt nyújtani, mint nagyobb testvére. A szabadon bejárható Liberty City, a megannyi ellopható autó, a 30 órás játékmenet és a döbbenetes grafika azonban együtt sem volt elég ahhoz, hogy nálunk az év játéka legyen, mivel ha csak egy hajszállal is, de lemaradt a már említett Luminesszel szemben.

2005 TOP 10

1. Lumines
2. GTA Liberty City Stories
3. Wipeout Pure
4. Burnout Legends
6. Hot Shot Golf
7. Ridge Racer
8. Midnight Club
9. Fifa 06
10. Mercury

The whole world can talk for free.



SKYPE 2.0

VIDEOTELEFON INGYEN

írta · Mészáros Csaba

A Skype rövid idő alatt nagy népszerűségre tett szert az internet-felhasználók körében, hiszen regisztrált tagjai ingyen beszélhetnek egymással, és a vonalas, illetve mobil számok hívása sem kerül sokba. A fejlesztő cég nem állt meg itt: megjelent a program videotelefon funkciókkal bővített változata.

Már több mint 60 millióan használják világszerte a Skype ingyenes webtelefon szolgáltatását, amellyel – csekély, percenkénti 2 dollárcentes díjazás ellenében – hagyományos telefonszámok is hívhatók. Az eBay által történt szeptemberi felvásárlás óta a céggel kapcsolatos legfontosabb esemény decemberben következett be, ekkor jelent meg ugyanis a szolgáltatás igénybevételéhez szükséges ügyfélszoftver 2.0 változatának béta verziója, amelyet hasznos funkciókkal bővítettek.

Vitathatatlanul a legjelentősebb ezek közül az egyre több felhasználó által igényelt, természetesen ugyancsak ingyenesen bonyolítható videotelefonálás, amelyet a konkurens internetes „telefonszolgáltatók" – az America Online és az MSN – már szerepeltetnek a kínálatukban. A videokép akár teljes képernyő méretűre nagyítható, és arra is lehetőségünk van, hogy egy ablakban megnézzük, miképpen festünk majd beszélgetőpartnerünk monitorán.

A termék bejelentésekor tartott sajtótájékoztatón Niklas Zennström, a Skype vezérigazgatója így nyilatkozott: „Az internetes telefonálást a lehető legtermészetesebben és legegyszerűbben végrehajtható művelettó kívánjuk tenni a világ legkülönfélébb helyein lakó valamennyi felhasználónk számára. Új szoftverünkkel minden korábbinál könnyebben beszélgethetnek egymással az emberek, mi több, már láthatják is egymást." E gondolatok jegyében kötötték disztribúciós együttműködési szerződést a világon használt összes webkamera kétharmadát gyártó Logitech-kel és Creative-val. Ennek első eredménye az utóbbi által a Skype 2.0 megjelenésével egy időben bejelentett WebCam Instant Skype Edition csomag, amely a webkamera mellett mikrofonos fejhallgatót és kéz nélkül használható második mikrofont tartalmaz. Ugyancsak a Skype felhasználói táborának növelését szolgálja a Six Apart blogsite-tal való együttműködés, amely lehetővé teszi a látogatóknak, hogy azonnali telefonbeszélgetéseket folytassanak a blogírókkal – természetesen Skype-on keresztül.

SKYPE VEZETÉK NÉLKÜL

A Skype új ügyfélszoftveréhez jelentette meg új telefonját a Linksys. A hagyományos otthoni drót nélküli készülékekhez mind működésében, mind küllemében a megszólalásig hasonlító CIT200-as vezeték nélkül kommunikál a számítógéphez USB-porton keresztül csatlakoztatott bázisállomással. Nem kell tehát a PC előtt rostokolnunk, ha fel akarjuk hívni a barátainkat, és az egérrel való matatásra sincs többé szükség.

A készülék megjeleníti a kapcsolatlistánkat a képernyőjén, nem kell mást tennünk, mint a menüből kiválasztani a felhívni kívánt személyt, majd lenyomni egy gombot. A Skype fizetős szolgáltatásán keresztül lehetőségünk van hagyományos telefonszámok felhívására is. Természetesen a CIT200-as csengetéssel jelzi, ha hívásunk érkezett, és a képernyőjén megjeleníti a hívó azonosítóját. További szolgáltatásai között megemlítendő még a hívásvárakoztatás, a Skype opcionális hangpostájának igénybevétele, a kihangosító és a hívás visszautasítása elfoglaltság esetén. Egy bázisállomáshoz négy készülék csatlakoztatható.

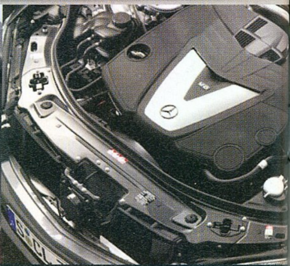
A Skype 2.0 további újdonságai közé tartozik az Outlookban megjelenő eszköztár, amelynek segítségével egyetlen egérkattintással kezdeményezhetünk telefonhívásokat a Microsoft programjának címjegyzékéből. Ugyancsak jó hasznát vehetjük a név begépelése során aktivizálódó keresőfunkciónak, csakúgy mint a csoportosítási lehetőségnek, melynek révén egy egérkattintással létesíthetünk konferenciabeszélgetést a kiszemelt csoport tagjainak részvételével, illetve küldhetünk nekik állományokat.

MOBILARENA
mobilélet ONLINE
PROHARDVER - VOGELBURDA
ONLINE
HÍREK, TRENDEK, TESZTEK
http://mobilarena.hu

H.A.G. HÍREK A TUDOMÁNY ÉS TECHNIKA VILÁGÁBÓL

írta · Joshua

Az S osztályú Mercedesekben gyakorlatilag mindent elektronika vezérel



ÚJ MERCEDES S-OSZTÁLY

LIKVIDITÁS

Nem tudom, hányan láttatok már új S-osztályú Mercedest, mindenesetre ha tehetitek, azonnal próbáljátok ki! Nem csak a szemgyönyörködtető design és vezetés élménye miatt: a kérdéses modell műszerfala valóban csúcstechnológiás érzést áraszt, köszönhetően annak az aprócska ténynek, hogy lényegében az egész egy nagyméretű LCD panel, amelyre a mögöttes komputer és projektor valós időben rendereli rá a sebességkijelzőt (annak ellenére, hogy a kérdéses műszer elsőre analógnak tűnik). Az éjjellátó berendezés, amelynek képét szintén a kérdéses kijelző jeleníti meg, mondhatni már csak hab a tortán... (A rengeteg beépített elektronika miatt van is gond bőven az S-Mercikkel – Joc)

RADAR SCOPE

ÁTLÁTSZÓ FALAK

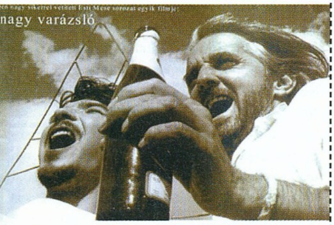
Tudományos-fantasztikus filmek kedvelt motívuma az ún. épület-szkennelés, amikor egy speciális eszköz segítségével lényegében átvilágítanak egy házat, pl. rejtőzködő ellenség után kutatva. Nos, mindez immár csaknem valóság, legalábbis az amerikai hadsereg egyes alakulatai számára, akik ez év tavaszától élesben tesztelhetik az USA Védelmi Minisztériuma által pénzelt DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency) találmányát, a Radar Scope névre hallgató harctéri berendezést. A fejlesztők nem kevesebbet ígérnek, mint hogy az eszköz segítségével akár a 30 cm-es betonfal mögött 15 méterrel megbújó ellenséges katonák is láthatóvá válnak. A félreértés elkerülése végett: itt nem csupán egy felturbózott mozgásdetektorról van szó! A Visi Building technológiára épülő Radar Scope könnyedén képes felfedni statikus objektumokat is, úgymint elválasztófalakat, padlókat, vagy különböző szerkezetű anyagokat –utóbbi képesség állítólag különösen hasznos lehet illegális fegyverraktárok utáni kutatásban. Mindez ráadásul darabonként alig 1000 dollárjába kerül az amerikai adófizetőknek – ha figyelembe vesszük, hogy hány katona élete kímélhető meg ily módon pl. utcai harcok során, azt hiszem, ez az összeg joggal nevezhető elenyészőnek. Amúgy az eszköz további tulajdonságai is fantasztikusak, hiszen mérete nem sokkal nagyobb egy tradicionális katonai rádiónál, ráadásul ütés- és vízálló, és működéshez megelégszik néhány szabványos ceruzaelemmel. A fejlesztés természetesen nem áll meg ezen a ponton: a DARPA tervei között szerepel egy olyan, jóval nagyobb méretű és teljesítményű berendezés kifejlesztése is, amellyel már óriási kiterjedésű, komplex struktúrájú objektumok is szkennelhetőek lesznek.

FAITHMOBILE

FORRÓDRÓT AZ ÉGIEKHEZ

Nem is oly régen rovatunkban már beszámoltunk arról a kifejezetten muzulmánoknak szánt mobiltelefonról, ami azon túl, hogy a Koránból vett idézetekkel szórakoztatta tulajdonosát, és felhívta figyelmét az éppen esedékes ima elvégzésére, beépített tájolója segítségével szükség esetén Mekka irányát is képes volt meghatároz-

ni. „Ami bevált az iszlám hívőknél, beválhat a keresztényeknél is!" – valószínűleg így gondolkodhattak a FaithMobile kiagyalói, akik több mobiltelefon-szolgáltatóval együttműködve olyan szolgáltatást indítottak el, amely havi előfizetési díj ellenében vallásos témájú versekkel, csengőhangokkal, és elmélyülésre bátorító audio- és videotartalommal kedveskedik a felhasználók-



Az ötletadó akár az uristen@menny.hu című 1999-es grandiózus magyar film is lehetett volna

nak. Sőt az ideológiailag kevésbé képzett, ám tudásra szomjas hívők akár a Bibliát is kézhez kaphatják részletenként, rövidített „mobizódok" formájában. Innen már csak egy lépés a „Ha Jézus élne, milyen mobiltelefont használna?" reklámszlogen...

DNS-REKONSTRUKCIÓ

AZ IGAZI ŐSLÉNYPARK

Rekonstruált genetikai kód alapján újraalkotni kihalt fajokat – ez a grandiózus terv nemcsak Spielberg, az elviselhetőség határáig (sőt még azon is túl) dinózó filmtrilógiája tudósainak, hanem a McMaster University (Mekk Mester Egyetem?!) Hendrik Poinar vezette kutatóinak agyában is gyökeret eresztett. A kérdéses urak (hölgyek?) mindenesetre filmbéli társaiknál jóval nagyobb realitásérzékről téve tanúbizonyságot egy hozzánk időben lényegesen közelebb álló, mindössze kb. tízezer éve kihalt kreatúrát, konkrétan a mamutot választották kísérletük alanyául. A választás azért is szerencsés, mert az óriás emlősállat konzerválódott maradványaira szert tenni egyáltalán nem lehetetlen feladat, mivel a legális és illegális kereskedelemben nagyszámú ilyesfajta (jobb-rosszabb állapotú) mumifikálódott tetem kering. Derék tudósainknak egy 27 000 éves, meglehetőst ép, szibériai származású példányra sikerült szert tenniük, és a rendelkezésre álló rövid idő alatt a Penn State University szuperkomputeres kapacitására támaszkodva máris sikerült az állat DNS-enék kb. 1 százalékát feltérképezniük. Állítólag a maradék 99 százalék is csupán idő és – főleg – pénz kérdése, innen pedig már csak egy ugrás a lény újraalkotása. Poinar mindenesetre csaknem biztos sikert ígér arra az esetre, ha megkapnák a kutatás folytatásához szükséges összeget. Ettől függetlenül a kutatók máris hozzáláttak annak kiderítéséhez, hogy pontosan melyik DNS-szekvenciák különböztetik meg a mamutot ma élő legközelebbi rokonát (az indiai elefántot) gigantikus elődjétől.

GOOGLE EARTH

KAMERA ÁLTAL HOMÁLYOSAN

Bizonyára sok olvasónk is felfigyelt rá, hogy a Google Earth műholdfelvételeinek minősége korántsem egyenletes: egyes területek és objektumok képe lényegesen elmosódottabb másokénál. Nos, nemrégiben nyilvánosságra került az ok is: kiderült, hogy az izraeli hadsereg illetékesei hivatalosan is kérvényezték az amerikai cégénél, hogy jelentősen csökkentse a fontosabb katonai objektumokat és sebezhető célpontokat ábrázoló fotók felbontását. Mivel korábban már így tett az amerikai hadsereg is, könnyen érthetővé válik, hogy a világ jelentős része miért csak elmosódott pacaként (vagy talán főszerkesztőnk

A Google Earth bizonyos területeket szándékosan csak kis felbontásban hajlandó megmutatni

amúgy sem bizalomgerjesztő orcájának törött üvegen keresztül nézett másaként?) jelenik meg vizsgálódó szemeink előtt...

WICKED LASER

LÁNGRA GYÚJTVA?

Személy szerint többéves erőfeszítés után sem vagyok képes elfelejteni a kis hazánkban leginkább a múlt évezred végén virágzó „lézerkorszakot", amikor is a (nemcsak) tizenéves ifjúság legkedveltebb köztéri szórakozása az utca népének lézeres indexálása (pontosabban inzultálása) volt, egy szinte mindenhol kapható filléres eszköz segítségével. Az én lelkemben ugyan nem hagytak (annyira) maradandó sérülést az ilyesfajta élmények, ám az akkoriban még Taszáron állomásozó amerikai katonai kontingens néhány veterán, harcteret megjárt tagja, akik szabadságukat jöttek eltölteni Budapestre, állítólag az idegösszeroppanás szélére jutott a rászegezett lézerektől, amely az ellenség fegyvereinek keresőfényére emlékeztette őket... No és akkor még nem is szóltunk a híres külföldi fizikusról, aki egy konferenciára érkezve nem kevés cinizmussal jegyezte meg, hogy országunk fiai és lányai élenjárnak a lézertechnikában, hiszen – mint azt belvárosi sétája nyomán megfigyelte – a legágrólszakadtabb gettólakónak is van saját lézere, amit ráadásul nem is habozik használni a territóriumára betolakodó ismeretleneken... Most, alig néhány évvel az őrület lecsengése nyomán új lézerkorszak eljöttét vizionálom, köszönhetően a kínai illetőségű Wicked Laser legújabb fejlesztésének. Népszerű elődjéhez hasonlóan tulajdonképpen ez is csak egy egyszerű indexáló, azonban a régitől nagyságrendileg erősebb sugarat képes kibocsátani. Hogy pontosan mennyire is erőset? Nos, a beszámolók szerint az eszköz számára semmiféle gondot nem okoz egy műanyag lap átvágása, vagy egy gyufa lángra lobbantása. Sőt a lézer ereje még tovább is fokozható, ha – abszolút elítélendő módon – eltávolítják róla az infravörös filtert. Nem véletlen tehát, hogy a gyártó a honlapján mindjárt az elején siet leszögezni, hogy pl. ezzel a lézerrel egy felettünk elszálló repülőre rámutatni a törvények legdurvább megsértésének, lényegében támadásnak minősül! Azért, hogy az eszköz jó oldalairól is ejtsünk néhány szót: asztronómusok szerint jelenleg nem létezik ennél jobb segédeszköz a csillagászati ismeretek szabadtéri oktatására, továbbá az általa létrehozható vizuális effektusok is igazán szemkápráztatóak. Prezentációk megtámogatására viszont kevéssé alkalmas a Wicked Laser fejlesztése, tekintettel arra, hogy pillanatok alatt lyukat éget a vetítővászonba... Nem kétlem, hogy az eszköznek hazánkban is hatalmas rajongótábora lesz, az amerikai katonák, a külföldi tudósok és persze az egyszerű járókelők pedig joggal retteghetnek attól, hogy mikor is lobbantja lángra ruhájukat, vagy hajukat egy sunyi lézer-orvlövész...

HARDVER MENTŐÖV

írta · Cray

GÁZ VAN A HARDVEREDDEL? MEGOLDJUK!

MEMÓRIA BŐVÍTÉS

Lenne egy kérdésem: Újabb 1GB RAM beszerzését tervezem a mostani mellé. Típusa a következő: A-Data PC4000 2x512MB DDR 500Mhz Dual Channel Kit. Na most, ha én veszek még 1GB RAM-ot, akkor annak teljesen pontosan ugyanilyennek kell lennie, hogy fusson, vagy egyáltalán működni fog? A másik 1GB-ot is Dual Channelben fogja érzékelni? A Gépem: Asus A8N-E, Amd A64 3000+(2250mhz), X850XT, Chieftech 420W. Az alaplapban ugyebár 4 memória slot van, tehát mennie kellene. Tudtok nekem ebben segíteni?
Előre is köszi a választ
Üdvözlettel:
Szabolcs

Kedves Szabolcs!
Ez így kissé zavaros... A mostani felállás 1GB RAM ugyebár. Ha ez két modulban van, akkor a következő két modullal együtt elvben fog menni dualban a cucc. A gyakorlat már más kérdés, a négy darabos felállás nem mindig szerencsés. A Dual Kit azért Kit, mert azok egymással – elvben – tesztelve vannak, a gond a már meglévő modulokkal lehet. Ez sajna csak akkor fog kiderülni, ha hazavitted és kipróbáltad. Ha a mostani 1GB-ot egy szál modul alkotja, az általad említett Dual Kit tutira menni fog együtt, a mostani 1GB-ot viszont csak single-ben fogja hajtani a CPU (939-es platform esetében ugye a CPU tartalmazza a memóriavezérlőt). A konfig sebessége ez esetben valahol a single és a tiszta dual között fog alakulni.

ÚJRAINDULÓ GÉP

Sziasztok!
Lenne egy kis problémám a gépemmel: néha, amikor elindítom, a Windows bejelentkező ablak előjötte előtt újraindul. Van, amikor még egyszer újraindul, de a 3.-ra eddig mindig belépett. A gépem 3000 MHz-es P4, Abit AA8-3RD Eye, 1 giga RAM-mal, egy 200GB-os Maxtor HDD, Geforce 6600GT (PCI Expresses) és egy 400 wattos Golden Power táp. Windows XP (nem másolt) home-om van. Két hónapja tettem fel. Lécci segítsetek!
Aggódom szegénykém miatt!
Üdv: FGYMA

Kedves FGYMA!
Gyanúm először a nem kimondott atomállat Golden Power tápra irányult, de aztán önvizsgálatot tartottam, és rájöttem, hogy ez már paranoia. Egy memtest86-ot mindenképp futtatnék a gépen, lehet, hogy a RAM-ok valamelyike adta be a kulcsot. Ha ez nem hoz eredményt, figyeld a verdát induláskor: ha mindig pontosan ugyanott indul újra, az a winchester meghibásodására utal. Ez esetben a Maxtornak van egy gyári tesztje, PowerMax néven. Ezt kellene letölteni és lefuttatni a gépen, lehetőleg a nagytesztet. 200 gigás HDD-nél el fog tartani pár órát, viszont garantált eredményt ad. Ha a HDD is tökéletes, akkor mégiscsak meg kellene próbálni másik táppal a cuccot...

TFT MONITOR

Hi, Guru Tím!
Szeretnék venni egy TFT monitort, de nem tudok dönteni! Azért kérem a segítségeteket, mert Ti elfogulatlanul tudtok dönteni. Igazából Samsungot szeretnék, de nem tudom megindokolni, miért... Talán, mert CRT-ben a Samsung mindenképp ott van a szeren. Ha lehet, ne nagyon legyen több 80 000-nél (persze ha 85 000-est mondtok, nem fogok toporzékolni). Tulajdonképpen nem játékra kéne (itt állnak a szüleim a hátam mögött... :)), de ha lehet, ne adjuk 12 ms-osnál alább. Légyszi válaszoljatok emilben, nem sürgős, de ha be akartok rakni az újságba, az ellen sem fogok tiltakozni a személyes jogokra hivatkozva, mert ez tényleg közérdekű...
Thx a lot: cygnus

Kedves cygnus!
A Samsung kínálatából testhezálló lehet számodra a 710T. Ez 12ms-os 17 collos TFT, nekem személyesen csak jó tapasztalatom van vele. A gond annyi, hogy bruttó 86 000 körül van, de azért remélem, még ettől sem fogsz toporzékolni... Hogy valamit szembe is állítsak ezzel, ott van az LG L1740B modellje, mindössze 84 000 HUF-ért, ami szintén 12ms-os, 17 collos monitor. A választást az sem könnyíti meg, hogy mindkét modell 3 év garanciával kerül forgalomba. Ha neked megéri a plusz 3 rugót a Samsung név, válaszd azt, ha ez annyira nem fontos, az LG-vel is nagyon jól jársz.

VGA ÉS 3DMARK

Tisztelt PC Guru!
Nemrégen vásároltam egy ASUS V9999-es videokártyát, 6800GT-s chippel, 128 MB memóriával. A probléma a következő. Lefuttattam a 3DMark05 tesztprogramot kíváncsiságképpen és meglepődve vettem észre, hogy a Feature Test Fill Rate – Single-Texturing futásánál a mellékletben küldött „szétesett" képet produkálta. Esetenként le is fagyott a rendszer. A többi teszt szépen, gond nélkül lefutott. Kipróbáltam a 3DMark03-on is, és ott sem jelentkezett semmilyen probléma. Feltelepítettem a 3DMark2001SE (b330) tesztprogit is, ott viszont egyik teszt sem futott rendesen! Csak a fényforrások voltak láthatóak fekete háttéren. Alapbeállításon futtattam minden programot. A 2001-ben átállítottam a Z-Buffer Depth-et 24 bitről 16 bitre és a teszt gond nélkül lefutott! Mi lehet a probléma? Újratelepítettem a Windowst is, arra gondolva, hátha segít, de sajnos nem. Az előző kártyám egy ASUS FX5600 volt, és nem volt vele semmi probléma. Minden futott rajta rendesen, hiba nélkül. A konfigom a következő: ASUS P4P800-E Deluxe alaplap, Intel P4 3.00 GHz-es Prescott proci, 2*512/400 Samsung memória dualba kötve, ASUS 6800GT kártya, Samsung 120 GB-os SATA winyó, 60 GB-os Maxtor winyó, LG DVD-író, 410 W-os Chieftech táp, Windows XP (HU) oprendszer, 81.85-ös videó driver. Remélem nem maradt ki semmi. Nagyon örülnék neki, ha tudnátok valami tanácsot adni, mi lehet a probléma, mert nagyon zavar a dolog! Bár eddig más alkalmazásoknál nem tapasztaltam rendellenességet. Légyszi segítsetek! A mielőbbi segítségeteket előre is köszönöm!
Üdvözlettel,
András.

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

Kedves András!
Sajnos úgy tűnik, hogy a kártya hibás: a szemetes kép a kártya RAM-problémájára utal. Akkor szokott még előfordulni, amikor valaki túlhúzza a kártyát, és a magas órajelet nem bírja a szerencsétlen hardver. De ez esetben erről nincs szó, ezért azt javaslom, minél hamarabb vidd vissza oda, ahol garanciális a cucc.

INTERNET MEGOSZTÁS

Szia!
Szakmai tanácsot szeretnék Tőled kérni! Szeretném egy haverommal megosztani a netemet, ami a következőképpen néz ki: én vagyok fent a tetőtérben, Ő pedig a földszinten. A kérdés már csak az lenne, hogy ezt mivel lehetne megoldani! Én egy wireless routerre gondoltam. Azt is szeretném kérdezni, hogy ezeknek kb. mennyi a hatótávolságuk?
Köszi a választ előre is! Szia: Tibi.

Kedves Tibi!
Én ugyan a kábel mellett vagyok, de ha már wirelesst szeretnél, elmondom, ott mire kell figyelni. Az elvi hatótávolsága ezeknek a cuccoknak 250-300m, de ez egy elég vicces dolog. Ugyanis csak akkor ennyi valójában, ha nincs semmilyen zavaró körülmény. Egy átlagos lakásban ilyesmit nehéz összehozni... A wirelesst arra találták ki, hogy egy nagy iroda vagy nappali közepén elhelyezve az adót, a felhasználók az egész helységben kábel nélkül elérjék a hálót. A valóságban a használható hatótáv átlagosan kb. 20-60m, a körülményektől függően. Azt, hogy neked otthon a födémet átviszi-e egy átlagos WLAN router, lehetetlenség előre megmondani. Láttunk olyat, amikor egy egyszerű gipszkarton falat sem vitt át a jel, és arra is volt példa, hogy három betonfalat sikerült áthidalni, kiváló jelerősséggel. Az esetek 90%-ában az átvitel ilyen távolságon szokott működni, ennek ellenére azt mondom, hogy én kábellel próbálnám meg – az a tuti.

LEFAGYÓ JÁTÉKOK

Sziasztok!
Az a gondom lenne, hogy a játékaim vagy lefagynak indulás után, vagy csak hang van, de fekete képernyő jön be. Áprilisban kaptam a gépet (ATI Radeon 9600 XT 128MB kártya, 512MB memória, Pentinum4 CPU 3GHz) viszont a winchesterek az előző gépemből vannak (15GB, 40GB) és azt akarom kérdezni, hogy ezek – mivel már vagy 4 évesek – okozhatnak-e hibát a játékokban, vagy valami más okozza? Ha azok nem lehetnek, mondjatok valami progit, amivel le tudom ellenőrizni a gépet, és azt is, hogy mit kell rajta nézni, mert ezekhez nem nagyon értek.
Előre is kösz: Gergő.

Kedves Gergő!
A feljebb említett programok lefuttatását javaslom neked is, ezek sorrendben: memtest-86+ (karakteres memóriatesztelő, nagyon hasznos), PowerMax (ez a Maxtor gyári tesztprogramja). A memtest legtöbb esetben akkor is behal, ha az alaplap, vagy a processzor unta meg a számolást, tehát nem kell egyből a memóriákat kukázni. A régebbi HDD-k elvileg nem okozhatnak gondot a rendszerednek, a hiba szerintem máshol lesz. (Van elég szabad hely a winchestereiden? Csak mert nem túl nagyok, és ebbe is belekukulhat a Windows... – Joc)

PROCESSZORCSERE

Sziasztok!
Egy kérdéssel fordulok hozzátok. Van egy 1,7 GHz Intel C. procim. Az alaplapom MSI 645 MAX Gar (csak ennyit tudok róla). Ezt a procit szeretném lecserélni egy 3 GHz-re, csak azt nem tudom, hogy az alaplapom, elbírja-e. Vagy ha a 3 GHz-est nem, melyiket lenne célszerű beletenni? Előre is köszi a választ.
Köszi, sziasztok. Krisztián.

Kedves Krisztián!
Az MSI 645-ös lapja csak az 533-as FSB-jű Intel procikat támogatja, a gyártó honlapja szerint maximum 2,8GHz-ig.

AKTÍV PFC

Helló!
Azt szeretném megkérdezni, hogy mit jelent egy tápnál az, hogy aktív PFC. Nemrég vettem egy 450 wattos Chieftec tápot, és rá van írva. Azt honnan lehet tudni, hogy van-e benne túlfeszültség elleni védelem? Ha nincs, érdemes venni ilyet? Vagy egy szünetmentes táppal jobban járok? Még valami: nemrég vettem észre, hogy ha a táp hátul be van kapcsolva,
halkan sistereg benne valami. Ez a folyamatos áramellátás miatt lehet? Remélem, hogy nem lesz ettől valami baja. Egyébként a tápot milyen gyakran érdemes hátul lekapcsolni, hogy ne legyen áram alatt feleslegesen? Bocs a sok kérdésért! Előre is köszönöm a választ! Egy rendszeres olvasótok: Levente.

Kedves Levente!
A PFC hivatalosan egy hatásfoknövelő áramkör. A passzív változat csak néhány százaléknyi hatásfokjavulást hoz, az aktív változattal ellátott tápegység ezzel szemben akár 90% feletti hatásfokkal is üzemelhet. Túlfeszültség ellen a PFC nem véd, arra a túlfeszültségvédő való. Ebből kiváló darabokat gyárt az APC. Olyat érdemes beszerezni, ami a telefonvonal felől is véd, és akkor minden oldalról biztonságban érezhetjük magunkat. Az nem baj, ha állandóan áram alatt van a tápegység, nem árt neki, maximum ha világkörüli túrára indulsz, akkor érdemes kikapcsolni esetleg. Enyhe (nagyon halk!) zúgás-sistergés szintén megengedett, ha zavaróan hangos, az már gáz. Ilyenkor rögtön szereld ki, és vidd vissza a tápot!

VGA CSERE ÉS EGYEBEK

Hello Guru!
Lenne 3 nagyon fontos kérdésem:
1. A gépemben a VGA-t szeretném kicserélni, és ebben szeretném a segítségeteket kérni. Jelenlegi konfigom: Intel Pentium 4 2666 MHz, 300W-

ÁLTALÁNOS TUDNIVALÓK

A hardver mentőövnek küldött olvasói leveleket szerkesztett és szükség szerint érthetőbb formára átfogalmazott alakban közöljük, de maximálisan törekszünk az eredeti tartalom minél pontosabb visszaadására. Mindamellett kérünk benneteket arra, hogy ne rugaszkodjatok el a magyar helyesírás alapvető szabályaitól, mert így kisebb eséllyel kaptok választ.

Kelenföld-Városközpont 1119. Budapest Tétényi út 63. (a Match mögött) Tel./fax: 229-3803; info@netkorner.hu; www.netkorner.hu

os táp, Abit IC 7-G alaplap, 2x512 MB (400) RAM, 80GB vinyó, és egy Gef. FX 5600/XT amit ideje lenne lecserélni. 20 rugóért milyen VGA-t érdemes venni? Én egy Gef.6200/256MB-os kártyára gondoltam.
2. A Gef. 6200-as mennyivel jobb az 5600XT-nél?
3. Most két darab 512 MB-os modul van a gépemben. Az alaplap ugyebár támogatja a Dual Chanel üzemmódot. De amikor megnézem a Home Everest programot, ott azt írja ki, hogy aktív üzemmód: Single Chanel (64bit). Be kell állítani valamit a gépen, hogy dualban működjön? Kérlek minél hamarabb válaszoljatok. István

Kedves István!
1. A 300W-os táp itt kevéske lesz, ezt mindenképp tartsd észben, amikor új cuccot veszel a gépbe, nehogy meglepetés érjen. 20 ezres környékén kapható az ASUS 6200-es Gamer Edition kártyája (128MB-os, AGP-s), bár a 6200 önmagában nem kimondottan „gamer edition" dolog, de mindenképpen jobb, mint a mostani VGA-d. Annyiban fog többet tudni, hogy ez már a DirectX 9-es effekteket is támogatja, és természetesen gyorsabb, mint az ősöreg FX5600.
2. Hoppá, erre fentebb már válaszoltam is...
3. A BIOS-ban kell keresned egy Dual Channel nevű opciót az Advanced beállításoknál. Ezt Enabledre állítva a gép ezentúl dualban fog szakajtani, ha a két modul együtt hajlandó működni egymással. Ha nem, csak állítsd vissza single-re, és minden maradjon a régiben.

ALAPLAP CSERE

Hy GURU TEAM!
Le szeretném cserélni a jelenlegi alaplapomat (KOB P4VM22) egy újra, mert szerintem nagyon visszafogja a teljesítményeket. A konfigurációm: KOB P4VM22 alaplap, Connect3D ATI Radeon 9600 128/128, 20 GB Maxtor winchester, 384 MB RAM, 1,7 GHz Celeron processzor. Én egy ASUS P4P800 SE-re gondoltam, és a kérdésem, hogy szerintetek érzékelhető lesz a változás a játékokban? Sokat számít-e a 4× helyett 8× AGP sebesség? Hű olvasótok: Tímár Zsolt

Kedves Zsolt!
Nos, a változás érezhető lesz, de nem a sebességben, hanem inkább a stabilitásban. Emlékeim szerint az általad említett típusú alaplap valami Elitegroup csoda, aminél egy akármilyen ASUS is csak jobb lehet. Játékokban (és úgy általában) a 8x-os AGP semmilyen előnyt/gyorsulást nem jelent a 4x-eshez képest (oké, ebbe így bele lehetne kötni, de a különbség tényleg minimális, vad hentelés közben végképp nem fogod észrevenni, ha meg valami szaggat a gépeden, akkor ettől sem lesz folyamatos, az fix).

TÁPEGYSÉG

Üdv!
Akarok valami megbízható tápot venni, a gépem Gigabyte 7NF-RZ alaplap, AMD Sempron 2600+ processzor, 512MB Hynix 400MHz DDR Ram, Ati Radeon 9600 Connect3D Vga, 160GB Maxtor 7200RPM, 8MB cache-s vinyó, Samsung WriteMaster TS-H542 DVD író. A gépben található még 2 db Revoltec 8cm UV Led Fan, 1db Revoltec UV cső. A CPU hűtés Gigabyte Neon Cooler 7-Pro (világítós). Olyan táp kéne, ami nem drága, de megbízható, és ha berakok még 3(max 5) ventit, + 1 csövet, + még 512 MB RAM-ot, meg izmosabb procit, akkor is stabil legyen. Én egy Chieftec ATX-410-212-re (/ ATX 12V 2.0 / 410 W / 12 cm ventillátor) gondoltam, mi a véleményed? Szerintem ez árban is jó.
A választ előre›is köszönöm. RoolY

Kedves RoolY!
A Chieftec (vagy Sirtec, a kettő ugyanaz) 410-es elég jó darab, nem is túl drága, és a 12 centis ventilátor miatt még csendben is van. Szerintem nagyon jó választás.

DRIVER FRISSÍTÉS GOND

Heló!
Tegnap vettem egy Inno3D Geforce 6600-as videokártyát. Az a bajom vele, hogy XP alatt a driver telepítése felénél a képernyőm kikapcsol, mintha a frissítés megnőne nagyon, de szerintem ki is fagy a gépem, és újraindítás után sem indul el a Windows, ha előtte csökkentett módban nem uninstallálom a drivert. Próbáltam VGA mód engedélyezése módban lejjebb venni a felbontást, frissítést, de vagy a VGA mód sem működött, vagy semmi sem történt. A képernyőm egy 15 colos régi Peacock. Már több meghajtóprogrammal is próbáltam, de ugyanaz. A boltba is visszavittem, kicserélték, de semmi változás. Millenium alatt bezzeg megy, de az meg nem tetszik. Erre volna megoldás? Vagy inkább vegyek egy Radeon 9600-ast? Vagy maradjak a Milleniumnál amíg a következő Windows megjelenik? A gépem: Asus A7N8X-E Deluxe alaplap, AMD Sempron 2800+, 2*256MB RAM, Maxtor 80 GB, Codegen 400W táp. Én arra gyanakszom, hogy az alaplap nem tetszik neki, vagy nem? Pitypang

Kedves Pitypang!
9600-ast semmiképp ne vegyél a 6600-as helyett, mert nagyon lehangoló lesz az eredmény... Szerintem itt a monitorral lesz valami gond, bár rejtély, hogy a régebbi Windows-zal miért nem produkál hibát a kártya. Egy másik monitorral való kipróbálást megérne a történet, és mindenképp próbáld ki a legfrissebb nVidia driverekkel, és lehetőség szerint valami régebbivel is a gépet.

KIS FELHORKANÁS A VÉGÉRE

Hi Pc Guru Team!
Elég sok kérdést szeretnék feltenni a következő levelemben, nem szeretném, ha beraknátok (nem fogok megharagudni, ha beraktok, de ha itt is kapok választ akkor ugye felesleges) a hardver mentőövbe, de azért írok ide, mert nem biztos, hogy máshol megbízható infót kapnék (mellesleg már 2 éve rendelem a Gurut). Egy elég durva újítást akarok végezni a gépemen, ezt a konfigot gondoltam: MSI K8N Neo4-F lap, AMD Athlon 64 3200+ Venice magos proci, 2X1024MB 400MHz-es Kingmax vagy Hynix RAM és egy MSI 7800GT 256MB-os vid.kari. Ez a konfig elég lesz ahhoz, hogy az Oblivion Lost és a Gothic 3 meg az Unreal 3 engine-nel ellátott játékok menjenek full grafon 1024*768-ban élsimítás és egyéb ilyen dolgok nélkül?
A procit szeretném húzni is, az egyik haverom a 3200+os prociját 2750Mhz effektív órajelen járatja azzal a nagy durung Zalman hűtéssel és nem fagy meg neki a gépe, nincsen vele semmi baja. Én meddig tudnám húzni majd a procimat alaphűtéssel? Pls válaszoljatok minél előbb, előre is kösz: GyuZa

Kedves GyuZa!
A leveled első részével kapcsolatban: elsősorban azért kerülnek bele az újságba a segélykérő levelek, hogy abból a többiek (akik olvassák) is tudjanak tanulni-okulni. Ez egy nyilvános fórum, és én azért segítek itt, hogy Ti kevesebbet szívjatok otthon.

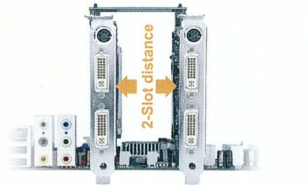
A leveled második részével kapcsolatban: két válasz lehetséges. Vagy leírom, hogy nyilván jól fog menni, hiszen abszolút felsőkategóriás hardvereket soroltál fel, tehát 99%, hogy bírni fogják az újabb játékokat is, elfogadható felbontásban (1024x768) és részletességgel. Vagy leírom az igazságot: fogalmam sincs, hogyan fog menni rajta, lévén nem láttam még egyben pontosan ezt a konfigot, és főleg nem futtattam rajta olyan játékokat, amelyek még meg sem jelentek... (Milyen meleg lenne, ha sütne a nap? Há' honnan tudjam!?) A procihúzás ugyanez a kategória. Kismilliószor elmondtam (elmondtuk-leírtuk), hogy minden proci (minden egyes legyártott külön darab!) más tuningpotenciállal rendelkezik. Az őszinte válaszom ez esetben szintén egy határozott „fogalmam sincs". (Igazából csak amiatt került be a leveled, mert így leírhatjuk a jövőre vonatkozóan is, hogy ezután sem fogjuk tudni megmondani, hogy a hónapok múlva megjelenő játékok miként fognak menni egy adott gépen, adott felbontásban. Mint ahogy arra sem tudunk garanciát vállalni, hogy egy konkrét procit mennyire lehet húzni. – Joc)

Itt a második generációs SLI technológia

Az új ASUS alaplapok a kétszeres sávszélesség mellett számos újdonságot kínálnak

Teljes sebességű dupla grafika

Az ASUS az elsők között mutatta be az új NVIDIA nForce4 SLI X16 lapkakészletre épülő alaplapjait. Az eddig is rendkívül népszerű SLI széria így két új csúcsmodellel bővült, Intel és AMD platformon egyaránt. Az új alaplapok egyúttal egy új termékkategóriát is bevezetnek: az ASUS A8N32-SLI Deluxe és P5N32-SLI Deluxe az AiLife Gaming Edition sorozatba tartoznak.



2 slot távolság a megfelelő légáramláshoz

Valódi Dual x16 SLI

Az újítások így túlmutatnak csupán egy egyszerű chipset frissítésen, számos új funkciót és megoldást is találunk. A középpontban természetesen a második generációs SLI technológia áll: immár mindkét grafikus kártya teljes, PCI Express x16 módban csatlakozhat a korábban használt felezett, egyenként x8 kapcsolódást lehetővé tevő megoldással szemben. Míg valójában jelenleg nem kimondottan szűk keresztmetszet a grafikus kártyák PCI Express interfésze, a platform jövőállóságát biztosítja ez a megoldás, mert a közeljövőben érkező újabb és újabb programok jelentősen nagyobb adatmennyiséggel dolgoznak majd.

Ventilátormentes hűtés

A korszerű, nagyteljesítményű PC-ben számos ventilátor található a legkülönfélébb alkatrészeken – többnyire a processzoron és a grafikus kártyán, de másutt is gyakran találunk. Ezek mind zajt keltenek, ami összességében meglehetősen zavaró. Az ASUS ventilátormentes alaplapjai jelentősen hozzájárulnak a csendesebb működéshez, hiszen pont a gyakran legbosszantóbb, az alaplapokon jellemző, nagy fordulatszámú, kisméretű ventilátorokat száműzik a gépből.

A csendesség mellett a passzív, azaz ventilátormentes hűtési megoldások nagy előnye, hogy nincs, ami elromoljon bennük. A ventilátorok

előbb-utóbb megadják magukat, csak idő kérdése – a hibát észrevenni és kijavítani nem egyszerű, javítás nélkül pedig oda a stabilitás. Egy hűtőbordát elég néha portalanítani, és kész is a karbantartás. Az ASUS alaplapokon kiváló minőségű vörösréz heatpipe-ok és hűtőblokkok találhatók. A vörösréz ugyanis az egyik legjobb hővezető anyag, ezért a hűtési rendszer kiemelkedő hatékonysággal képes működni. Az eredmény azonban egyértelmű: csendes működés és megbízható stabilitás.

8 fázisú tápellátás

Az új ASUS AiLife Gaming Edition alaplapokon elsőként mutatkozik be a 8 fázisú tápellátás, ami a lehető legstabilabb feszültségeket garantálja az alaplap és a benne levő komponensek, így a

8 fázisú tápellátás

processzor, memória, grafikus kártya számára. A 8 fázisú tápellátás további fontos előnye, hogy kevesebb hőt termelnek az egyes elemei, így alacsonyabb hőmérsékleten képes működni, mint a hagyományos megoldások. Ez az igényes megoldás tehát a bonyolultabb tervezés és gyártás mellett gyakorlatban csupa előnyt kínál: kevesebb hűtést igényel, és stabilabban működik, így megbízható, hosszú élettartamú, csendes rendszert építhetünk.

Opcionális kiegészítő ventilátor

A legtöbb speciális (például folyadékalapú) hűtési rendszer egyelőre csak a processzor, a grafikus kártyára és esetleg a chipset hűtésére koncentrálnak, azonban nem szabad megfeledkezni a

nagyteljesítményű tápáramkörökről sem. Az alaplapokhoz mellékelt speciális, könnyen felszerelhető kiegészítő ventilátort indokolt esetben szükséges csak bevetni. Ideális esetben a processzorhűtő és a ház szellőzése kellő légáramlást biztosít a tápáramkörök bordáinak hűtésére, azonban ha ez valamiért nem teljesülne, a felpattintható ventilátorok gondoskodnak a lokális hűtésről.

(X)

SZOFTVER MENTŐÖV

írta · Gandalf

A PC GURU MEGOLDJA A PROBLÉMÁDAT!

LASSAN TÖLTŐDŐ WINDOWS

Kedves PC Guru Team!
Van egy kis problémám (mint mindenki másnak, aki ír). Szóval nemrégiben vásároltam egy Samsung 200GB-os SATA-s winyót, hála Istennek vele nincs is gond. Na de mióta megvan, amikor tölt(ené) be a Windowst (a töltő képernyőnél) egyszerűen megáll 15-20 mp-re az egész, és utána tölt be. Újratelepítettem a rendszert, de semmi eredmény. Ja, a Windows nem erre a winyóra van telepítve. Haverom azt mondta, esetleg próbáljam meg erre telepíteni. Ezt még nem tettem meg, előbb hozzátok fordulok... Van esetleg valami ötletetek? Valamit a BIOS-ban kellene állítani? A konfigom: Abit NF8-V, AMD 64 2800+, 2X512MB 400MHz DDR Kingston, ASUS AX800Pro 256 MB, 40GB & 120GB 7200rpm Maxtor, 400W-os táp és ugye a Samsung winyó. Válaszotok előre is köszönöm.
Tisztelettel állandó olvasótok: !c3m@n
U. i.: A Guru legyen velünk és a Call of Duty :)

Kedves !c3m@n!
Mi van a CMOS Setupban a bootsorrendre beállítva? A neten több hivatkozást olvastam hasonló esetekre, ahol végül az derült ki, hogy a bootsorrend valahogy átállt Floppy-CD-HDD sorrendre. Valószínű, hogy nálad is hasonló lehet, mert leveledből azt olvasom ki a sorok közül, hogy nem sokat piszkáltad még a BIOS CMOS Setupjának beállításait. Ellenőrizd le, és úgy állítsd be, hogy először arról a merevlemezről akarjon bootolni, ahova a Windows telepítve lett.
Egy alternatív lehetőség, ami hasonló tüneteket okozott másoknál, hogy az alkalmazott tűzfal nem indult (megfelelően) az új vinyó telepítése után, ezért azt eltávolították, majd újratelepítették.
Harmadik lehetséges hibaforrás, hogy a helyi háló egyik megosztott könyvtára be van mappelve egy betűjelhez, és ezzel vacakol. Ha nálad nincs helyi háló (LAN), ez természetesen kiesik.

AZ ELTŰNT GB-OK REJTÉLYE

Hellosztok!
Van 1 bajom a winchesteremmel:30 GB-os, kettéosztottam 5 és 25 GB-osra, az 5 gigáson a Windows van, a másikon meg a játékok, és az a bajom, hogy 7 giga helyem eltűnt. Azt írja ki, hogy csak 400 MB szabad helyem van, de rajta az összes fájl (rejtettek is) csak 17 gigát foglal el, nemtom miért. Csináltam Scandisket, töredezettségmentesítést, semmi sem lett, ugyanúgy 7 giga eltűnt. Remélem, tudtok segíteni nekem. Az újság tök jó, főleg a mostani full game, a Road to fame, most is játszom vele.
Köszi! Ivan kitr

Kedves Ivan kitr!
Pár alap infó, amit nem veszel számításba:
1. A 30 GB-osnak minősített vinyó tényleges kihasználható kapacitása ennél kevesebb, mert kell belőle a hely olyanokra, mint az MBR, a partíciós tábla, a FAT tábla, legalábbis ha FAT-ra partícionálod és formázod. Közel hasonló a helyzet NTFS esetén is.
2. Ha új partíciót hozol létre, az új partíció kialakítása is helyet vesz el az adatoktól.
3. Ha egy fájlt kiírsz, az egy egész blokkot foglal le a merevlemezen, annak a nem használt része „elvész". Ez azt jelenti, hogy ha egy 100 bájtos, nyúlfarknyi fájl a lemezre kerül, az NTFS esetén 4096 bájttal (4K) csökkenti a szabad helyet. Ha utánanézel a nagyobb partícióra került adatoknak, valószínűleg azt fogod találni, hogy rengeteg apró fájl van, amelyek tényleges méretük sokszorosát foglalják le.
4. Így messziről nézve nem tudom, hogy állsz az ideiglenes fájlokkal, hol gyártja, tárolja azokat a Windowsod. Ha a 25 gigás partíción, akkor számolhatsz vele, hogy ezek a felesleges fájlok rengeteg helyet emésztenek fel.
Megoldásként két dolog javasolható. Az olcsóbbik: takaríts. Töröld a felesleges, nem használt programokat, fájlokat, tedd rendbe a temp fájlokat és az internetről átmenetileg letöltött (IE cache) fájlokat, és a rendszervisszaállítás számára fenntartott területet csökkentsd. Ugyancsak javaslom az IE esetén a cache zsugorítását. (Az IE indítása után Eszközök / Internetbeállítások / itt az Általános lapon az "Ideiglenesen letöltött fájlok" szekcióban a Beállítások gombra kattintva korlátozhatod az elherdált területet.
A drágább megoldás, amit előbb-utóbb meg kell lépned: új merevlemez. Ma már 20 ezer Ft alatt 120 GB-os vinyót lehet kapni.

TŰZFAL KÉRDÉS

Hi Guru Team!
A segítségeteket szeretném kérni tűzfal témában. A helyzet az, hogy feltelepítettem az Outpost nevű tűzfalat – állítólag jó – és kikapcsolta a Windows SP2-es tűzfalát. Én ezt nem mertem így hagyni, ezért visszakapcsoltam. Szerintem ki kellene kapcsolni ahogy, az Outpost tette, de nem merem (új a gép és elég jó). Légyszi írjátok meg, mit kellene tennem.
Üdv.:Softy

Kedves Softy!
Nem csak állítólag; mérhetően, bizonyítottan jó a program!
Beállításaihoz segítséget kaphatsz, ha a magyar képviselet (http://www.agnitum.hu/) oldaláról letöltöd a program magyar vagy angol nyelvű kézikönyveit, dokumentációit:
http://www.agnitum.hu/download/Outpost_Firewall_kezikonyv.pdf
Kezdjük talán egy általános alapigazsággal. Ha két tűzfal működik egyazon fizikai vagy virtuális gépen (a te esetedre az első illik), akkor azok működése használhatatlanná lassítja a rendszert, mivel minden egyes porthoz fordulás kétszeresen lesz ellenőrizve. Nem véletlen tehát – és a Microsoft weboldalain is ezt ajánlják, ha külső fejlesztőktől származó tűzfal telepítéséről esik szó – hogy ilyenkor célszerű, sőt kötelező kikapcsolni a Windows XP beépített tűzfalát. Ezt jobb esetben (mint az Outpost esetén is) a külső fejlesztőtől származó tűzfal telepítő programja el is végzi, de olyan eseteket is ismerek, amikor ezt kézzel kell megtenni.
Összefoglalva a fentieket: feleslegesen kapcsoltad vissza az XP saját tűzfalát, mert az kutyagumit sem ér az Outposthoz képest, csak lassítja, terheli a rendszeredet.

TEMP MAPPÁK TÖRLÉSE

Hi Pc Guru Team!
Csak 1 kérdésem lenne, ami a következő: van nekem 1 Temp mappám, ez az elérési helye: C:\Documents and Settings\PCLocalSettings\Temp Ennek a tartalmát lehet törölni? Fontos lenne a válasz, mert elég sok helyet foglal. Légyszi írjatok viszsza. Előre is köszönöm.
Egy hű olvasótok egészen a kezdetektől.
Akinek a neve Zoli.

Kedves Zoli!
A Windows és a különböző felhasználói (köztük játék) programok a munka során különbö-

ző átmeneti állományokat hoznak létre, amelyeket rendszerint valamelyik (mert több is van bizony!) Temp könyvtárban helyeznek el. E fájlokat a rendszernek normális körülmények között törölnie kellene, de a programozók trehánysága, vagy szoftverhibák, áramkimaradások és egyéb nem tervezett események miatt ezek törlése sok esetben elmarad, így a Temp könyvtárak lassan megtelnek felesleges fájlokkal, fájltöredékekkel.

A törlést végezheted saját kezűleg, de igénybe vehetsz ingyenes lemezkarbantartó segédprogramokat is, amelyek nem csupán a Temp könyvtárat takarítják ki utasításodra, hanem egyéb szemetelést is végeznek. Ha ilyen progit keresel, például a Google segítségével, a kulcsszó: TempCleaner.
A fentiek értelmében nyugodtan törölheted a nevezett Temp könyvtár tartalmát, ezzel nem veszélyezteted rendszeredet és adataidat.

A törlés után javaslom, végeztess alapos lemezellenőrzést és utána töredezettségmentesítést is. Ennek a legegyszerűbb módja az, hogy a Sajátgépen belül rákattintasz a merevlemezed ikonjára a jobb egérgombbal, majd a felbukkanó menü alján látható Tulajdonságok pontot választod. A megjelenő panelen az Eszközök lapon találod meg a fent nevezett két eszközt. Azon ne lepődj meg, ha a lemezellenőrzés (ScanDisk) az XP-den csak a következő újraindításkor fut le, ez természetes. Ezt úgy állítsd be, hogy a teljes területet ellenőrizze, és a javítást is végezze el automatikusan. Ha az ellenőrzés lefutott, és a szükséges apróbb javításokat is elvégezte a program a merevlemezen, indíthatod a töredezettségmentesítést. Előbb felesleges.

ROUTER GOND

Hello!
Van egy problémám. Van egy Linksys Wireless-B tipusú wireless routerem. A modell: BEFW11S4. Rákötöm a modemet, felismeri a gép, de kb. 2 óránként kicsatlakozik. Sokszor nem csatlakozik vissza, hanem nekem kell kilépnem vissza, valamikor 3-szor is. Ez játék közben elég zavaró. T-kábel netem van. Ha szoftveres hiba, tudtok olyan oldalt mondani ahonnan le tudom tölteni a setupot? Egyáltalán hardver vagy szoftver hiba lehet? Nagy segítség lenne. Windows XP-m van, SP2-vel.
Köszi. Egy hűséges olvasótok: Ádám
Ui.: Jó az újság!

Kedves Ádám!
Nézz be ide: www.linksys.com, majd itt a Support menüből Downloads, itt kiválasztod a listából a te routeredet. Itt nem csak szoftvert találsz, de kézikönyvet is, igaz, angolul. Én elolvasnám a helyedben, hátha kapsz belőle használható tippeket.

Körülnéztem a forrásaimban, a felsorolt hibák orvosságául a következőket szokták javasolni:

0. Router nélkül milyen a net? Stabil? Ha akkor is szakadozik, a szolgáltatónál lehet a labda.
1. Firmware-frissítés a gyártói oldalakról letölthető anyagokkal.
2. A készülék beállításainak alapos ellenőrzése – lehet, hogy valaki távolról babrálja a routeredet, vagy úgy lett véletlenül elállítva, hogy kétóránként szakadjon le automatice a netről.
3. Ellenőrizted a tápegységét? Nekem egy DLink DL604 routernél fordult elő, hogy beteg tápegység miatt döglődött a kütyü. Ez egy Linksys készülékkel is megeshet.
4. Előfordulhat, hogy szervi bajai miatt feledékeny a cucc. Ez esetben cseréld ki egy DLink vagy SMC routerre. Sokan vannak sajnos, akik enyhén szólva nem szimpatizálnak ezzel az öreg készülékkel... Nem tudom, hogy kaptad, vetted, örökölted, vagy hogy szerezted, de sajnos könnyen előfordulhat, hogy a szervi bajok miatt végül cserére szorul.

LEVROV

írta · Zak levrov@pcguru.hu

OLLA OLVASÓK!

Boldog új évet arcok! Ismét öregebbek lettünk egy évvel, megvolt a szokásos ünnepi húsbotrány, megint váratlanul esett le a hó, megbénítva a fél országot, úgyhogy mondhatjuk, szokásosan telt az év vége. A szünet alatt meglehetősen aktívak voltatok, le a kalappal. Elsősorban a DVD-borító visszaállítása és a Külvilág rovat megtartása mellett törtetek pálcát, e két témában talán több hozzászólás érkezett, mint az emlékezetes poszter kérdéskörben eddig összesen. Ezen kívül szót ejtünk még teljes játékokról, szidjuk egy kicsit – most a változatosság kedvéért – Birkás Petit, keresünk zombikat, és több újévi fogadalmat is teszek. Aztán lesz még helyreigazítás, szőrszálhasogatás, gémsztározás, és visszatér az izé, egy Stöki különszámmal. Uccu neki!

TÜKRÖM, TÜKRÖM...

Hello Gurusok! Már régóta akarok írni nektek, amiatt a probléma miatt, hogy amikor bármilyen videót játszok le a gépemen, annak a tükörképét mutatja. Komolyan mintha tükörből nézném a filmet olyan az egész! Hogy lehetne megoldani?
Üdv: darwin!
Ui. Bocsi de nem tudtam a software mentőöv címét. :(

Tudod darwin, szerintem tegyél egy tükröt a monitor mellé, és nézd azon keresztül. Azt hiszem, sikeresen meggyőztelek, hogy mégiscsak érdemesebb lenne felkutatni a mentőöv címét (én biztos a mentoov@pcguru.hu címen próbálkoznék).

BEJGLI-HADMŰVELET

Hello Zak! Van pár (szerintem) szuper ötletem teljes játék ügyben: Far Cry, Prince of Persia valamelyik része, ami belefér árkategóriában, Empire Earth, Afrika Korps, D-Day. Van magyarosítás valamelyikhez? Call of Duty 2; Most Wanted, HP 4?
Viktor

Nos, a Prince of Persia első két része simán beleférne (mármint a 90-es évek elején megjelentekre gondolok). De komolyan, a felsoroltak tényleg nem rosszak, és szerintem van köztük esélyes darab. Tavaly év végén, pezsgőbuborékos állapotában, bejglifullasztás-kínzást alkalmazva Sasából kiszedtem egy csomó címet, de épp most szólt, hogy közben megvettünk egy csomó másikat is, az első adag felét lecseréltük, a másik fele bizonytalanná vált, és így tovább. Erről én azt szűrtem le nagy bölcsen, hogy pillanatnyilag a következő számunk teljes játéka tuti, a többit majd meglátjuk. Jövő hónapra majd átmegyek Sherlock Holmesba és kinyomozok többet is. (Khm. Sherlock Holmesba. Értitek...)

Utóirat: A CoD2-höz és a Most Wantedhez már van magyarítás, és szerintem az új Harry Potterhez is kijön hamarosan, hasonlóan a korábbi részekhez.

UTOLÉR A VÉGZET

Ki az isten írta a mozi rovatban a Doom film „kritikát"?! Felháborító, hogy ilyen primitív módon lehúzza a filmet, ami nem csak nekem tetszett nagyon! Legjobb lenne, ha kirúgnátok az illetőt (sajnos ez túl nagy kérés, tudom..)...! Egyébként egy film akkor adja vissza igazán a hangulatát, ha eredeti szinkronnal hallgatjuk, nem utángyártott, lebutított magyar szinkronnal... Dehát ez meg az én különvéleményem volt. Na üdv, és bye!
Boldog Gábor

Gábor (aki anno az „Izé" rovat oszlopos tagja volt, mostanra viszont megtanult „komoly" leveleket is írni) úgy tűnik, elfelejtette az ízlések és pofonok örökbecsű igazságát, biztos az elevenébe taposott az a Doom-kritika, mert nem szokott így fogalmazni. Mindenesetre Birkás Petit nem fogjuk kirúgni, abban viszont igazad van, hogy ma sajnos tényleg jobb eredeti hanggal nézni a legtöbb filmet. Hol vannak már a régi, fantasztikus szinkronok... Bár engem ennél sokkal jobban zavar az az új divat, amikor – vagy a DVD 5.1-es hangja, vagy a kereskedelmi tévék perverziója miatt – új szinkront készítenek a régi, jól bevált helyett.

SASSZEM

Sziasztok! Azt szeretném kérdezni, hogy a PC Guru 2005. 13. havi számában az 5. oldalon a csoport képen, Gabentől jobbra a rácsos ablakban mi van? Zombi vagy mutáns szörny? A másik kérdésem, hogy lesz a Hitman 2 teljes játékként? Vagy a Pokoli Szomszédok 2? Üdv: Pamuk Gergő

Házi fényképészünk, Gaben ide majd ír valamit: Pár hónapja még azt mondtam volna, hogy a Hitman 2 kizárt, de aztán megjött az első rész, így most már minden elképzelhető. Viszont nem visztek be még egyszer az erdőbe, a Pokoli Szomszédok 2-ről nem vagyok hajlandó semmit nyilatkozni!

ACCESS GRANTED

Hi Zak! Azzal a kérdéssel fordulok hozzád, hogyha megveszem a Call of Duty 2-t eredetibe, akkor tutkós hogy be fognak engedni a szerverek? Előre is kössz! Egy hűséges előfizetőtök: Foxe

Nem, ez még nem az Izé rovat! Szóval Foxe, ez kábé olyan, mintha azt kérdeznéd, hogy vettél egy eredeti zenei CD-t, és azt le fogja-e játszani a hifi tornyod. Nyilván, hiszen az a rendeltetése.

PROCIKÖRKÉP

Sza. Nemsokára lesz internetem otthon és szeretnék bővebb információt a Word of Warcraftról, mert még nem vágom úgy ezt az internetes játék-mizériát. Hogy is vannak azok a klánok meg minden. Valamit fel szeretnék tenni a levrovba, hogy legyen egy népszámlálás arról, kinek mi a véleménye az AMD-ről és

KÉPALÁÍRÁS pályázat

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség három győztest hirdetett:

"Ez történik, amikor Chris bejelenti a barátnőjének, hogy MC után leugrik BWL-be is."
Pegabee, lvl60 druid, DNU

"Neee! Pákó, én csak autogrammot kértem!" -
Üveges Dóra

"Stökire már a Hitman is szemet vetett a viszkis balhé miatt..."
Lukovics András

A GYŐZTESEKNEK GRATULÁLUNK!

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a kepalairas@pcguru.hu címre várjuk.

az inteles procikról, mert a mi osztályunkba két táborra oszlottunk. Már az állapotok kaotikusak, már majdnem verekedés lett belőle, hogy melyik a jobb. A nagyközönség döntse el, hogy melyik a legjobb. Már nem tudom, mitévő legyek, amúgy én AMD-s vagyok **(ezt kitaláltam abból, hogy az Intelt kisbetűvel írtad)**. Amúgy király a lap, mindig ezt olvassuk, valamikor túlzásba is visszük, mert már sok újságunk landolt a tanári fiók mélyén azzal a mondattal kisérve „Majd visszakapjátok év végén". Hűséges olvasótok már hat éve. B8katlac

WoW ügyben telefonálj be a szerkibe, és keress egy Chris nevű figurát, ő konyít valamit a témához, szerintem röpke 2-2 és fél órában felvázolja neked az alapokat. Szerintem a processzor ma már inkább érzelmi alapon, hagyománykövetésből kerül kiválasztásra, aki valamelyiket veszi, az ritkán vált, így a nagyközönség megszavaztatása helyett próbálj inkább olyanokkal beszélni, akik mindkét márkával sokszor találkoznak (például nálunk Joc, vagy valamelyik legénye lehet ilyen: mentoov@pcguru.hu). Elkobozták a Gurutokat? Azt hittem, ez csak az én időmben volt divat, és manapság már a tanárok, félve attól, hogy pert akasztanak a nyakukba, vagy hogy a suli előtt szervezett tüntetésen követelik a tulajdonjog védelmének biztosítását, nem is próbálkoznak ilyesmivel. De most persze nem akartam ötleteket adni...

ÚJÉVI FOGADALMAK

Hello Gurusok és hi Zak! Üzenem Stökinek, hogy láttam tegnap a Tescóban, habár még soha az életben nem láttam. **(Ez valami kínai bölcsesség, vagy csak egy egyszerű paradoxon?)** Üzenem Grathnak, hogy a C vitamin c-vel kezdődik. Az egész szerkesztőségről lehetne kép, ha nem is az egészről, akkor azokról akik ott vannak a szerkesztőségekben. **(Olyan szokott lenni minden hónapban.)** (pl.:Greg5, Zak stb.) **(Ja vagy úgy – mi csak nagyritkán járunk arra, és többnyire akkor sem egy időben.)** Megfogadom, hogy nem fogadok meg semmit, és hogy szeretni fogom magamat. Üdv és boldog karácsonyt meg újévet! FGYMA

Én pedig megfogadtam, hogy nem fogok 200 kilós, kigyúrt, kopasz izomcsávókat verni, nem fogok vért adni egy távol-keleti falu közkórházában, nem fekszem le téli álmot aludni a Hold árnyékos oldalán, és nem mosom fel a nagyfőnökkel a folyosót oda-vissza kétszer, miközben torkom szakadtából üvöltöm, hogy ezen a héten is adjon már fizetésemelést. Szerintem idén sikerül megtartanom az ígéreteimet.

AZ RPM TAROL

Csáó PC Guru Team! Máma megvettem a szokásos Guru adagomat, na mondom magamban: nézzük a Prince of Persiát. Hát végigolvasom és nézzük mit adtatok rá. 88 százalék! Ti nem 98 százalékot akartatok adni rá? Ugye csak nyomdai elírás?! Na csá! Lacesz
Ui. Jó az RPM Tuning, csak hát a grafikája van egy kicsit elmaradva.
Ui2. Kivételesen megvettem a többi játéklapot is, és mind 90 százalék fölött adott rá!

90% fölött? Tényleg ennyire tetszik mindenkinek az RPM Tuning? (hehe) Tréfára fordítva a szót, én nem vettem meg a többi játéklapot, ellenben meglestem a www.gamerankings.com-on az online magazinok értékeléseinek átlagát. Láss csodát, a játék 39 teszt alapján 87%-on áll. Lehet hogy mégsem nyomdahiba...?

EGO

Helló! Lenne néhány ötletem a PC Guruval kapcsolatban:
1. Az újságnak van egy rovata „A világ legfontosabb emberei", és ebben írhatnátok a szerkesztőkről. Pl. szerintem nagyon sokan kíváncsiak lennének Flatline-ra vagy éppen rád, hogy hogyan is kerültetek be a PC Guru csapatába, vagy hogy hogyan szeretett bele Chris a WoW-ba :).
2. Az anime rovat a DVD-n tényleg klassz lenne, csak legyen aki megcsinálja
:P. Dóri

Bár a szerkesztőség tagjainak egy kis egóért nem kell a szomszédba menniük, de hogy ennyire nárcisztikusnak nézzél bennünket, hogy önmagunkat a világ legbefolyásosabb emberei közé soroljnánk... na az azért egy picit túlzás. Hacsak nem csináljuk meg valami áprilisi tréfa gyanánt.

HÚZÁS (IZÉ)

Kedves PC Guru. Ha van 512 MB RAM-om, akkor menyivel lehet felhúzni a processzort? A processzorom 200 MHz. IZÉ

Már majdnem elkezdtem törni a fejem a válaszom, amikor láttam, hogy ez „izé". Nos akkor a válasz: 3 cm-rel.

DVD BORÍTÓ

Hy Zak! Szerintem is vissza kellene csinálni a DVD borítót. Tamás

Hello Zak és a többiek! Azt kell, hogy mondjam, hogy egyetértek a múlt hónapban leírt borító-kritikával, miszerint rendes borító kéne a játékoknak, úgy jobban festenének. Aki szereti a játékokat is gyűjteni, (pl. én) az szerintem jobban örül egy szép, jól mutató borítónak, mint ennek.
Üdvözlettel: Gabesz

Szia Zak! Nekem sem tetszik az új DVD borító, tessék visszacsinálni! MOST!!!! Előre is köszy: Csaby

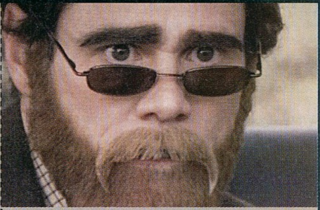
És így tovább, és így tovább... Rekordszámú levél érkezett ebben a témában, és egyelőre egységesen a régi verzió visszaállítását követelitek, úgyhogy jól áll az ügy. Bár mi igazán arra lettünk volna kíváncsiak, nem hiányozna-e róla a most látható DVD-tartalomjegyzék?

Ennyi volt az első 2006-os levrov, most pedig irány a bejglimaradék...!
Zak * levrov@pcguru.hu

FUN WITH DICK AND JANE

DICK ÉS JANE TRÜKKJEI

Jim Carreyt annak idején őrült arcjátéka és szórakoztató filmjei kapcsán szerettük meg, aztán tanúi lehettünk, ahogy komoly színésszé érik, és látván valódi tehetségét, olykor még gyengébb pillanatait is elnéztük neki. Van azonban egy határ, ami után az ember már nem tolerálja az ostoba „félrelépéseket". A közepesen humoros Minden66 még csak-csak átcsusszant a léc felett, de Carrey ezúttal a mélypontra került a Dick és Jane trükkjeivel. Mindez persze nem csak a színész hibája, neki csupán annyi róható fel, hogy egyáltalán szerepet vállalt egy ilyen kritikán aluli darabban. Érdemes tudni, hogy újrafeldolgozással állunk szemben, s az alkotók nem nagyon vették a fáradtságot, hogy munkát öljenek alkotásukba. Az alaptörténet (a munkáját vesztett család igyekszik pénzt felhajtani, nem éppen törvényes úton) még csak-csak rejt magában potenciált, de ami a cselekmény során kikerekedik belőle, az több mint kínos. Lassú felvezetés, gyenge, átlátszó, nem egyszer otromba, már-már gusztustalan poénszerűségek, alig néhány értékelhető pillanat (amit végül éppen Jim bohóckodása csap agyon), majd hirtelen stílusváltás és ötlettelen, foghíjas befejezés. Mindehhez társul még Carrey és Téa Leoni életképtelen párosa: semmiféle feszültség nem vibrál közöttük, az ember nagy erőlködéssel sem képes boldog házasságot képzelni köréjük, érződik a „díszlet", ezáltal még azt a kevés hitelét és hangulatát is pillanatok alatt elveszti a film, végeredményként meglehetősen fárasztó és néhol egyenesen idegesítő másfél órát okozva az embernek.



Hossza ▪ 90 perc
Rendezte ▪ Dean Parisot
Szereplők ▪ Jim Carrey, Téa Leoni, Alec Baldwin

PC Guru Index:

02.05

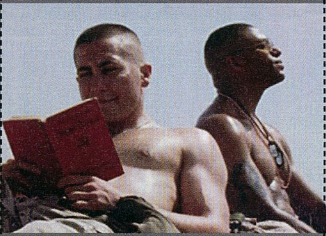
Összegzés: Ötlettelen feldolgozás, poén és szórakozás nélkül az öregedő Jim Carreyvel.

JARHEAD

BŐRNYAKÚAK

írta • Birkás Péter

Film a háború értelmetlenségéről. Ejha, mintha ezt már láttuk volna... Kis fejszámolással: legalább százszor. Az amerikai filmesek amellett, hogy szeretik dicsőíteni saját hadseregüket, nem egyszer mutatták már meg, hogy képesek realistán állni saját hatalmukhoz, s bizony a kamera segítségével számtalanszor elmerülhettünk a háború szennyes és kiábrándító világában. Ebben gondolkodott Sam Mendes is, aki egészen új perspektívából igyekezett megközelíteni a közvéleményt folyamatosan ébren tartó kérdést. Kezdésnek részt vehetünk a már megszokott, megaláztatást bőven biztosító kiképzésen, hogy aztán a katonákkal együtt nagyot koppanjunk, hiszen a háborút újabban már nem Amerika hős katonái vívják, hanem a légierő és a CNN kamerái. Ebből következően mi annak lehetünk szemtanúi, hogy a háborúra turbózott kisemberek miként élik meg az idegen földön bekövetkező, viszonylag unalmas perceket. Mendes munkája akár jó is lehetett volna, de az unalomig ismert tétel meglehetősen sajátos – és a hihetőség határait olykor túlszárnyaló – feldolgozása végül csak a jó iparosmunka nem túl hízelgő címét érdemelhette ki, köszönhetően az érdemi muníció teljes hiányának. A háborút csak messziről szemlélő tengerészgyalogosok témája két órába erőltetve hamar elveszti a megfelelő érdeklődési faktort és a már-már szájbarágósan precíz jeleneteknek hála, könnyen belefásulhatunk az (ál)szenvedésbe. Mindent összevetve nem rossz munka, de Mendestől kicsit többet várna az ember, mint hogy beleilleszkedik a nagyotmondó középszer mocsarába.

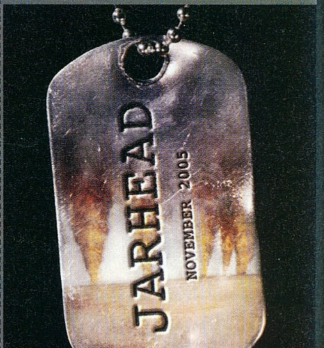


Összegzés: Az értelmetlen háború unalmas oldala. Az érdekes alapötlet és megoldások ellenére közhelyekbe fulladó feltáró mozi.

Hossza ▪ 123 perc
Rendezte ▪ Sam Mendes
Szereplők ▪ Jamie Foxx, Jake Gyllenhaal, Peter Sarsgsard

PC Guru Index:

03.05



SKY KAPITÁNY ÉS A HOLNAP VILÁGA

Tavaly, közel egy éves csúszással érkezett meg hazánkba a Sky kapitány és a holnap világa című film, amely a kedvezőtlen külföldi fogadtatása után itthon sem kapott nagy visszhangot. Bár a kritika magasztalta az alkotást, a közönség ezúttal nem volt vevő a digitális segítséggel felturbózott mozira, amelyben Sky kapitány veszi fel a harcot a gonosszal. Az erősen képregényes beütésű alkotás végül megérte a DVD-kiadást, s így akik akkor lemaradtak róla, esetleg szívükbe zárták a valójában izgalmas és látványos mozit, most végre tovább csinosíthatják vele gyűjteményüket. Annak ellenére, hogy nem volt siker, maga a korong igyekszik a nézők kegyeiben járni, így extrákban nincs hiány. A lemezen magyarul elérhetőek a tévészpotok, az előzetesek, az „így készült” és néhány interjú, míg eredeti nyelven kisfilmek és audikommentárok várják az angolul jól értő érdeklődőket. Többek közt megismerkedhetünk a film látványvilágával, a filmnek otthont adó szép új világgal, bekukkanthatunk a kulisszák mögé, várnak ránk kimaradt jelenetek, és mindenki nagy örömére bakik is. Mindezek mellett Jon Avnet producer informatív kommentárral egészíti ki a filmet, illetve választhatjuk Kerry Conran író-rendező és vizuális csapatának beszámolóját. Sky kapitány tehát megérkezik, s amellett, hogy egy sajátos látványvilággal megálmodott, szórakoztató filmmel van dolgunk, ezúttal a lemez tartalmára sem lehet panasz, nagyszerű vétel lehet az eredeti alkotásokra fogékony gyűjtők számára.

SKY CAPTAIN AND THE WORLD OF TOMORROW

1 lemez
Rendező ▪ Kerry Conran
Szereplők ▪ Jude Law, Gwyneth Partlow, Angelina Jolie, Giovanni Ribisi
Hang ▪ magyar, angol (DD 5.1)
Kép ▪ 2.35:1
Felirat ▪ magyar
DVD Start ▪ Január 19.

PC Guru Index:

05.05

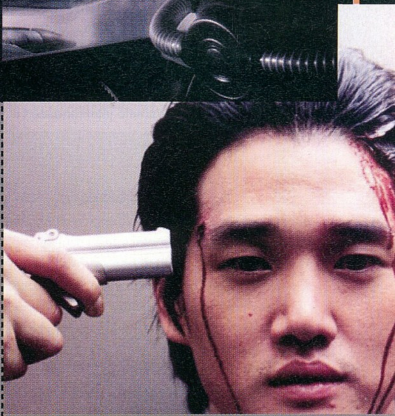
OLDBOY

OLDBOY

2 lemez
Rendező ▪ Chan-wook Park
Szereplők ▪ Min-shik Choi, Ji-Tae Yu, Hye-jeong Kang, Dae-han Ji, Dal-su Oh
Hang ▪ koreai (dts, DD 5.1), magyar
Kép: ▪ 2.35:1
Felirat ▪ magyar, angol
DVD Start ▪ 2005.november 30.

PC Guru Index:

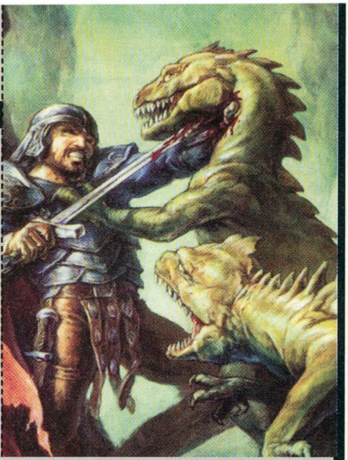
05.05



Kis túlzással talán, de az Oldboy című mozinak a tavalyi év legjobb alkotásai közt van a helye. A nyugatról áradó tucat-butaságok mellett persze nem nehéz jónak látni a keletről érkező, eredeti hangvételű alkotásokat, de ez közülük is nagyban kiemelkedik – így ha a nem túl széleskörű forgalmazás okán esetleg lemaradtunk volna erről a megdöbbentően jó filmről, éppen itt az ideje, hogy bepótoljuk lemaradásunkat. A képregény, egész pontosan manga alapján született film rögtön kétlemezes változatban érkezett a hazai boltokba, alaposan megtömve informatív extrákkal. Az első lemezen audiokommentárok várják a lelkes nézőket (magyar felirattal), rögtön három változatban, ahol első körben a rendező egymaga elmélkedik a filmről, másodsorban az operatőrrel közösen beszélgetik végig a filmet, majd utoljára a főszereplők társaságában tudhatunk meg érdekes részleteket a történetről és a forgatásról. A második korongon belépést nyerünk a kulisszák mögé: interjú a rendezővel, egy producerrel, és a történet kilenc fontosabb szereplőjével. A folytatásban tíz kivágott jelenet, közel harminc perc plusszal és választható rendezői kommentárral. Mindezt áttekintve, nyugodtan állíthatjuk, hogy a zseniális mozi mellé annak értékeit tökéletesen kiegészítő DVD dukál, tele részletes és érdekes (és egyáltalán nem felesleges) extrákkal, tovább mélyítve az Oldboy-jal kapcsolatban táplált pozitív érzéseinket.

JULIET E. MCKENNA

DÉLI TŰZ I-II



Az idő mérhetetlen gyorsaságának hála ajánlónk első részében nem egy, hanem rögtön két regény kerül bemutatásra a Beholder kínálatából; itt ugyanis egyazon történet első és második kötetéről van szó. A regényduó szerzője, Juliet E. McKenna nem lehet ismeretlen a fantasy rajongók számára, s ezúttal újfent izgalmas kalanddal várja a bonyodalomra éhes közönséget. Történetünk főhőse Daish Kheda, akinek váratlanul halálos mágiával kell szembeszállnia, hogy megvédelmezze birtokát és népét. A feladat kegyetlen, hiszen a sötét erők ellen bevethető egyetlen ismert fegyver halált hoz alkalmazójára. A megoldás tehát korántsem egyszerű, s a végkimenetel bizony tartogat meglepetéseket, mind a főhős, mind az olvasók számára. Aldabresh szigetvilágán ezennel fellobbant a tűz, s a sorok tanúsága szerint ez csupán a kezdet!

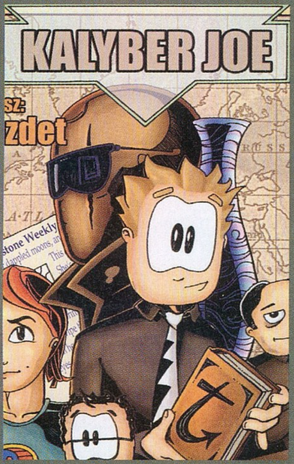
Beholder
PC Guru Index:

05.05

PILCZ ROLAND

KALYBER JOE

Néhány hónapja bevezetett szokásunkhoz híven egy képregényt is ajánlunk figyelmetekbe, s külön öröm, hogy az előző számhoz hasonlóan ismét teljes egészében magyar munkáról esik szó. Alkotónk Pilcz Roland, szegedi egyetemista, aki munkájával életet lehelet a magyar képregény fogalmába. Rajzos történetének cselekménye ugyan Amerikába repít minket, de a szereplők, a helyszín, a hangulat mind gyorsan beazonosítható,



megszerethető. Főleg fiataloknak (de bármely korosztály azonnal elmerülhet benne), hiszen főhőseink tanárjelölt hallgatók, akik apró-cseprő, de főleg szórakoztató botlásokat követően nagy kalandba keverednek, csipetnyi romantikával, rengeteg utalással, kikacsintással (Star Wars rajongók előnyben), humorral fűszerezve az izgalmakat. A történet érdekes, magával ragadó, s bár csupán bevezető jellegű, olyannyira hatásos, hogy élénken várjuk a folytatást, miközben azért reménykedünk, hogy minél tovább élvezhessük Kalyber Joe és barátainak kalandjait.

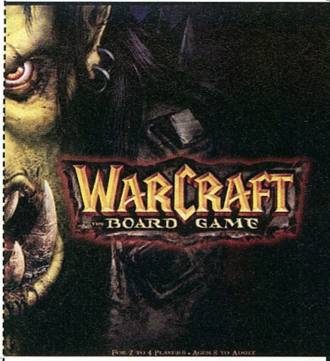
Creative Studio Factory
PC Guru Index:

05.05

WARCRAFT

TÁRSASJÁTÉK

E havi két társasunk közül a Warcrafttal kezdtük az ismerkedést, hiszen egyszerűbb esetnek tűnt: real-time stratégiából körökre osztottat kreálni nem tűnik lehetetlen feladatnak, és az alkotó remekül át is ültette a Warcraft 3 játékfázisait. A gyűjtögetést, fejlesztést/építkezést és hadmozdulatokat jól elkülönítő játékrendszert a képernyőről már ismert egységek különleges képességei színesítik (az élőhalottak nekromantái például ugyanúgy gyárthatnak katonákat a harcok során, mint a játékban). A csatákban három egységtípus – távolsági, repülő, közelharci – megkülönböztetése teszi szükségessé a gondos tervezést, továbbá az a tény, hogy a csata mezőjén kívül a szomszédos mezők egységei is részt vesznek a balhéban. Apropó, mezők: az esetenként nyersanyagforrásokat, bázisokat és kulcspozíciókat ábrázoló hatszögletű mezőkből többféle tábla is kirakható, így ha ráununk az ajánlott alaptáblára, a szabálykönyv küldetéstábláit (vagy netről letöltött táblákat) is kipróbálhatunk – az egyik küldetés például a Warcraft III utolsó pályája, a Világfa körüli össznépi pankráció. A játékot 2-4 ember játszhatja, négyen akár az élőhalottak/orkok az emberek/éjelfek ellen felállást is kipróbálhatjuk, bár ez esetben szinte biztosan túllépjük a dobozon hirdetett 60-90 perces játékidőt. Csapat-



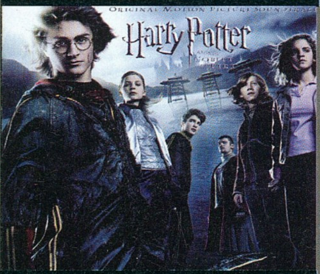
játékban egyébként némi zavart éreztünk a játékegyensúlyban: 5-6 meccset is játszottunk, de mindig az élőhalott-ork banda nyert, ezért élünk a gyanúval, hogy a készítők nem tesztelték agyon a játéknak ezt a részét. Ezzel együtt a Warcraft társasjáték hosszabb távon is szórakoztató, és bár eredetinek nem nevezhető, jól átgondolt és gazdag játékrendszerrel rendelkezik, amit igényes külcsín és korrekt magyar fordítás tálal. Aki szereti ezt a műfajt, kezdje el gyűjtögetni a megvételhez szükséges 8490 forintot.

Forgalmazó: Delta Vision Kft.
Fejlesztő: Fantasy Flight Games
Web: www.deltavision.hu

PC Guru Index:

05.05

WARNER MUSIC



PC Guru Index:

04 ■ 05

PATRICK DOYLE
HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE

Fölösleges lenne azon töprengeni, vajon a Harry Potter saga negyedik filmes epizódja mennyiben jobb társainál (ha egyáltalán az), de annyi bizonyos, hogy a sorozatnak három részt követően jót tett a zeneszerző-váltás, így negyedik alkalommal a zseniális John Williams után Patrick Doyle ragadhatta meg a karmesteri pálcát. Az új zenefelelős jó érzékkel nyúlt a már bejáratott anyaghoz, s bár a Harry Potter világához kapcsolódó ismerős dallamokat nem váltotta le, így is sikerült újat alkotnia. A zene jól idomul a részekkel egyenes arányban komoruló történethez, így a lemezen található számok már nem annyira vidámak és mesések, mint ahogy azt korábban megszokhattuk, de az eltolódás – ahogy az egész „termék" esetében – jót tett a zenei felhozatalnak. A korong egyetlen nagy hibáját azonban örökölte három elődjétől: hiába a szerzőváltás, a Harry Potter muzsikája még mindig csak filmzene, ami a moziban megállja a helyét, de otthon csak ritkán kéredzkedik a lejátszónkba, ebből következően csak a megszállott Potter-mániásoknak fog maradandó élményt biztosítani.

ENYA
AMARANTINE

WARNER MUSIC

Enyát remélhetőleg senkinek nem kell bemutatni olvasóink közül, hiszen a hölgy már hosszú évek óta folyamatosan jelen van a zenevilágban (sőt a Gyűrűk Ura eposz zenei felhozatalából is kivette a részét), és ha arca és névre nem is mond nekünk semmit, ismertebb dallamainak felcsendültekor bizonyosan elismerősen csettintünk. Kedvelőinek jó hír, hogy némi szünet (ami a 13 millió példányban eladott A Day without Rain album után következett) után a tavalyi év végén új lemezzel jelentkezett. Az Amarantine néven boltokba kerülő korong azt nyújtja, amit a rajongók egy Enya lemeztől joggal elvárhatnak: csodás zenei világ, az énekesnő utánozhatatlan hangja és az eltéveszthetetlen hangulat – kicsit melankolikus, mégis kellemes, tökéletes kikapcsolódás fáradt (és egyéb) estékre. Bár a 2000-ben kiadott album hatását nem éri el ez új felhozatal, néha kicsit összefolynak az egymást követő számok, még így is könnyedén az élmezőnybe sorolható albumról beszélünk, amit minden, az igényes zenére fogékony embernek érdemes meghallgatnia.

PC Guru Index:

04 ■ 05

EMI

DOOM
TÁRSASJÁTÉK

...galmazó: Delta Vision Kft.
...esztő: Fantasy Flight Games
...: www.deltavision.hu
...Guru Index:

...5 ■ 05

A Doom tesztelésébe előítéletekkel vágtunk bele, mert ugye az ember azt gondolná, hogy FPS-ből taktikai stratégiát készíteni körülbelül annyira értelmes gondolat, mint mondjuk a Tetrist kártyajátékká konvertálni. Szóval nem sok eséllyel indult nálunk a Doom táblás játék – ehhez képest fél óra múlva feszült koncentrációval agyaltunk azon, hogyan kéne kinyírni a hirtelen felbukkant Hellknightot... Akárcsak a Doomban, itt is pályákon játszunk (a szabálykönyvben 6 található, de a netről lehet még letölteni), egy játékos irányítja a szörnyeket, 1-3 játékos pedig a tengerészgyalogosokat. A játékmenet savaborsát a felszerelési tárgyak, fegyverek és cselekvéstípusok, illetve a látótávolsággal és a pálya zsilipjeivel történő bűvészkedés adja. A játékosok célja természetesen az, hogy a katonák eljussanak a pálya végére – ha ezalatt ötnél többször halnak meg, a szörnyek győznek. A Doom minden játékelemét (ajtónyitó kulcsok, teleportok, robbanó hordók) figyelembe vevő harci szituációkra és speciális kockákra épülő rendszer elismerésre méltó. Egyedül az egyensúlyra panaszkodhatunk: a szörnyek túl erősnek tűnnek, de persze házisszabályokkal minden megoldható. A kivitelezés pazar, különösen a Doom 3 szörnyeiről mintázott műanyagfigurák, a magyar fordítás viszont helyenként döcög, a dobozra nyomtatott 60-90 perces játékidő pedig bizonyára nyomdahiba – mi már az első pályán is eltaktikázgattunk három órát. Ajánljuk a Doomot mindenkinek, aki szerette a Hero Questet, a Space Hulkot vagy a hasonló figuratologatós taktikai társasjátékokat, bár a játék nem olcsó, 11 450 kemény magyar forint.

Következő szám tartalma

BATTLE FOR MIDDLE EARTH 2

Eddig csak reménykedtünk benne, hogy a folytatás lepipálja a nagy sikerű, de kicsit túlegyszerűsített elsőt – azonban mióta megérkezett a szerkesztőségbe a Gyűrűk Ura RTS multiplayer bétája, biztosak vagyunk ebben. Látványos, és hihetetlenül hangulatos grafika és a megszokott zseniális zene adja a körítést a „megkomolyodott", RTS-veteránoknak is bátran ajánlható játékmenethez. A Gyűrűháborúval párhuzamosan zajló északi hadjáratot küzdhetjük majd végig, a legnagyobb újítások pedig az építkezésben várhatók.

25 TO LIFE

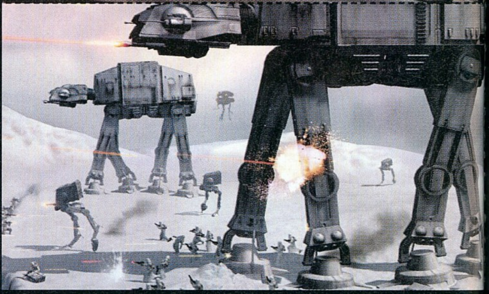
Már a címből („25 évtől életfogytig") sejthető, hogy nem egy virágkertész-menedzser játékkal állunk szemben, azonban a decemberi párizsi események hátborzongató aktualitást adnak ennek a játéknak. Ez egy vérbeli utcaiharc-szimulátor, amiben a gettó kellős közepén a rendfenntartó erők és a csőcselék összecsapásaiban vehetünk részt, szabadon választott oldalon, 3rd person nézőpontból. Az elsősorban online csatákra kihegyezett 25 to Life az akciójátékok kedvelői mellett elsősorban rap- és hip-hop-rajongóknak ajánlható, a háttérzenét ugyanis ezen stílusok legkiválóbbjai adják.

TRUE CRIME NEW YORK CITY

Ha már elkezdtünk gengszterkedni, folytassuk ebben az irányban: a Los Angelesben játszódó első rész után a GTA-trónfosztónak készülő második True Crime New Yorkba költözik, és egy gengszterből lett zsaru szerepébe ülteti a játékost. Bandaháborúk Harlemtől a kínai negyedig, autós üldözések a Central Parkban, durva verekedések a Times Square-en – lesz itt minden, ami csak a Szex és New Yorkból kimaradt, és kellhet egy brutális GTA-klónhoz!

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Ha az égiek és a LucasArts is úgy akarja, nagyjából a következő lapzártánk előtti napokban esik be a futár a szerkesztőségbe a remeknek ígérkező Star Wars RTS tesztpéldányával. Bár a műfaj kedvelői a mai napig rosszakat álmodnak a Force Commander borzalmaitól, a hasonló stílusú Empire at War jó eséllyel kitörli emlékezetünkből azt a borzalmat. Hatalmas csaták bolygófelszínen és az űrben, nagy ívű stratégiai döntések, és taktikus csaták, ismerős helyszínek és szereplők, az előzetes képek alapján nagyszerű kivitelezés – már alig várjuk, hogy móresre taníthassuk a narancssárga kukás-egyenruhás lázadókat...



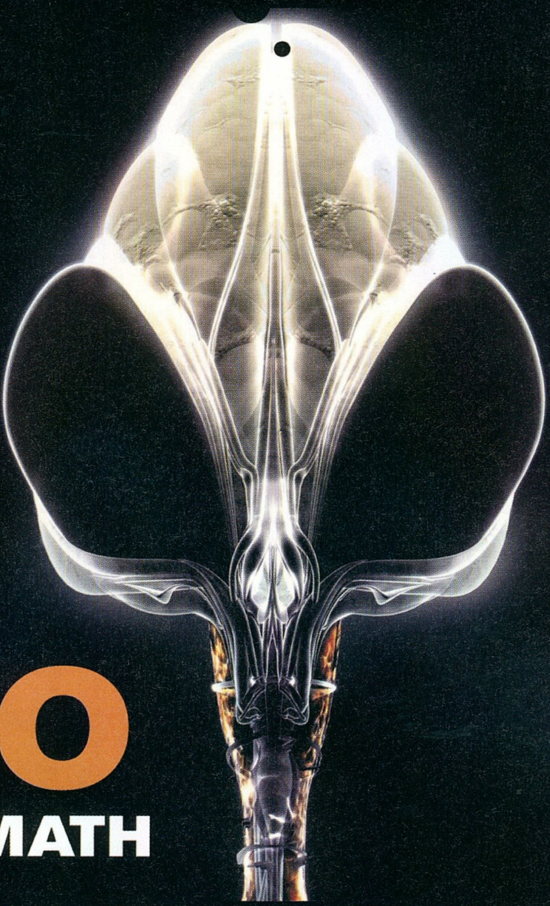
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: UFO: AFTERMATH (MAGYARUL)

Az öreg motorosak minden bizonnyal emlékeznek még minden idők egyik legjobb körökre osztott stratégiai játékára az UFO-ra! Az 1993-ban készült klasszikust '95-ben a Terror from the Deep követte, aztán hosszú ideig csend. A rajongók legnagyobb örömére azonban 2003-ban végre megjelent az Aftermath, ami az előd legnagyszerűbb tulajdonságait megtartva és megannyi újdonságot felvonultatva az év egyik legkedveltebb körökre osztott stratégia játéka lett. Állítsd meg az idegenek invázióját és mentsd meg a földet...minden csak Rajtad múlik!

MINIMUM GÉPIGÉNY: Pentium III 800 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM, 1,5 GB HDD

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2006. FEBRUÁR 17-ÉN JELENIK MEG!

A KÖVETKEZŐ **PC GURU** TELJES JÁTÉKA:



UFO AFTERMATH

A KÖVETKEZŐ PC GURU FEBRUÁR 17-ÉN JELENIK MEG!

Játékdemók: 80 Days / Galactic Dreams / Narnia / Ski Alpin 2006 / TOCA Race Driver 3 / Trains 2006

Animációk: Act of War: High Treason / Age of Conan / Commandos: Strike Force / Crashday / Dungeon Siege 2 / Empire Earth 2: Art of Supremacy / Faces of War / Locomania / LotR: Battle for Middle Earth 2 / Monster Madness / Race Driver 3 / Rainbow Six: Lockdown / Runaway 2 / Spellforce 2 / Splinter Cell: Double Agent / Sudden Strike 3 / SWAT 4: The Stechkov Syndicate / Terrorist Takedown: War in Columbia / The Godfather / The Sims 2: Open for Business / War on Terror / War Rock / War World

Javítások: 80 Days v1.1 / Age of Empires 3 v1.03 / Blitzkrieg 2 v1.3 / C&C: Generals v1.08 / Call of Duty 2 v1.01 / Civilization 4 v1.52 / NFS: Most Wanted v1.3 / Quake 4 v1.05 beta / Rollercoaster Tycoon 3 Wild! EU Patch / Rome: Total War – Barbarian Invasion v1.06 / Rome: Total War v1.05 / Serious Sam 2 v2.066 / Singles 2: Triple Deluxe / The Movies v1.1 / The Settlers: Heritage of Kings v1.06 / UFO: Aftershock v1.2 / Unreal Tournament 2004 v3369 / Vampire the Masquerade: Bloodlines v1.9 / Vietcong 2 v1.10 / Warcraft 3: the Frozen Throne v1.20b / World Racing 2 v1.3.3 / Zoo Tycoon 2 v20.11.00.0007+

Mozielőzetesek magyar felirattal: Apocalypto / Da Vinci Code / Ice Age 2 / Over the Hedge / Superman Returns / The Pink Panther / X-Men 3

Shareware játékok: Alien Shooter / Bonnie's Bookstore Deluxe / Feelers / Ice Puzzle Deluxe / Luxor Amun Rising / Rainbow Web / Strike Ball 2 / Treasure Of Persia / Mahjong Towers Eternity / Xmas Blox

Állandó rovataink: 3D rovat / Action! / Autó-szimulátorok / Command & Conquer: Generals / Diablo 2 / Focivilág / GTA / Half-Life 2 / Jedi Academy / Mafia / Magyarítások / Photoshop / PHP programozás / Repülőgép-szimulátorok / Szerepjátékok / Star Wars / Unreal Tournament / Warcraft

Háttérképek: Gothic 3 (3db) / Battlefield 2 (6db) / Full Spectrum Warrior (6db) / The Matrix: Path of Neo (4db) / Prince of Persia: The Two Thrones (15db)

Extrák: Ultima 5 Lazarus (Dungeon Siege mod) / Cikkek a PC Gurukban (adatbázis) / CheatLand (csalások több mint 2700 játékhoz)

Ingyenes kiegészítések játékokhoz (mod-ok): Half-Life 2 Golden Eye / Quake 4 – Quakemas Map Pack / UT 2004 Megapack

Képek a kukkolóban: Auto Assault / Blood Magic: The Bloody Magic / Call of Juarez / Chicken Little / Crashday / Dungeons & Dragons Online: Stormreach / Empire Earth II: The Art of Supremacy / Faces of War / Ghost Recon: Advanced Warfighter / Heroes of Might and Magic V / HistWar: Les Grognards / Huxley / LMA Manager 2006 / Mad Tracks / Metal Combat / Mourning / MX vs. ATV Unleashed / Officers / Raiders of the Lost Casino / Rugby '06 / Rugby Challenge 2006 / SAS Anti Terror Force / Stealth Force: The War on Terror / Stranger / Sun / SWAT 4: The Stetchkov Syndicate / Tactica Online / The Chronicles of Spellborn / The Sims 2: Open for Business / Two Worlds

Turkáló: Adobe Acrobat Reader 7.0 magyar verzió / Blaze Media Pro v6.1 / Cliprex DVD Player Free / Intervideo WinDVD 7 / QuickTime 7.0 és iTunes / DivX 6.0 és Xvid 1.1 codec / Mediaplayer 9 és 10 (Magyar) / VirtualDub v1.6.11 / VirtualDubMod v1.5.10 / AVG Antivirus / Antivir / F-Prot Anitvirus / Norton Antivirus 2006 trial / Norton Antivirus frissítés (2006.01.02) / BitDefender 8.0 (ingyenes vírusirtó) / CDRWin 4.0b / Ahead Nero 7.0.1.4b / CDex 1.51 (CD-ből MP3 készítés) / Winamp 5.12 / DirectX 9.0c / Videokártya driverek (Ati Catalyst 5.13 és Nvidia Detonator 81.98 / Logitech SetPoint v2.47 / Far Manager v1.70b5 / Total Commander v6.53 / AdAware SE Professional v1.06 / CWShredder v2.15 / Getright 5.2d (Magyar) / ICQ 5 v5.04 / Internet Download Manager v5.01 / Microsoft AntiSpyware Beta / Shockwave Flash Player 7 / ReGet Deluxe v4.2.263 / SpyBot v1.4 / SkyPe v1.4.0.71 / HyperSnap DX v5.63 Magyar / Snagit v7.2.4 / ACDSee 8 / IrfanView v3.95 Magyar / Fraps v2.6 / Everest Home Edition 2.2.0 / PowerStrip v3.63 Magyar / PowerToys XP / TuneUp Utilites 2006 / WinRar 3.51 Magyar / WinZip 10.0 / katalógusok az összes megjelent PC Guru CD-ről és DVD-ről a WhereIsIt Lite program mellé

Splinter Cell 4
Videó

Call of Duty 2
Javítás

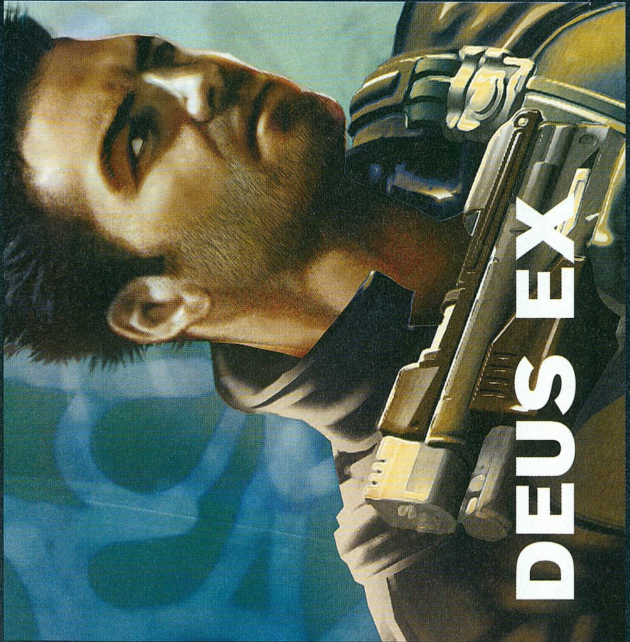
The Godfather
videó

2 teljes játék a DVD mellékleten!

DEUS EX + S.W.I.N.E.

DVD ROM

2006. 03



Toca Race Driver 3

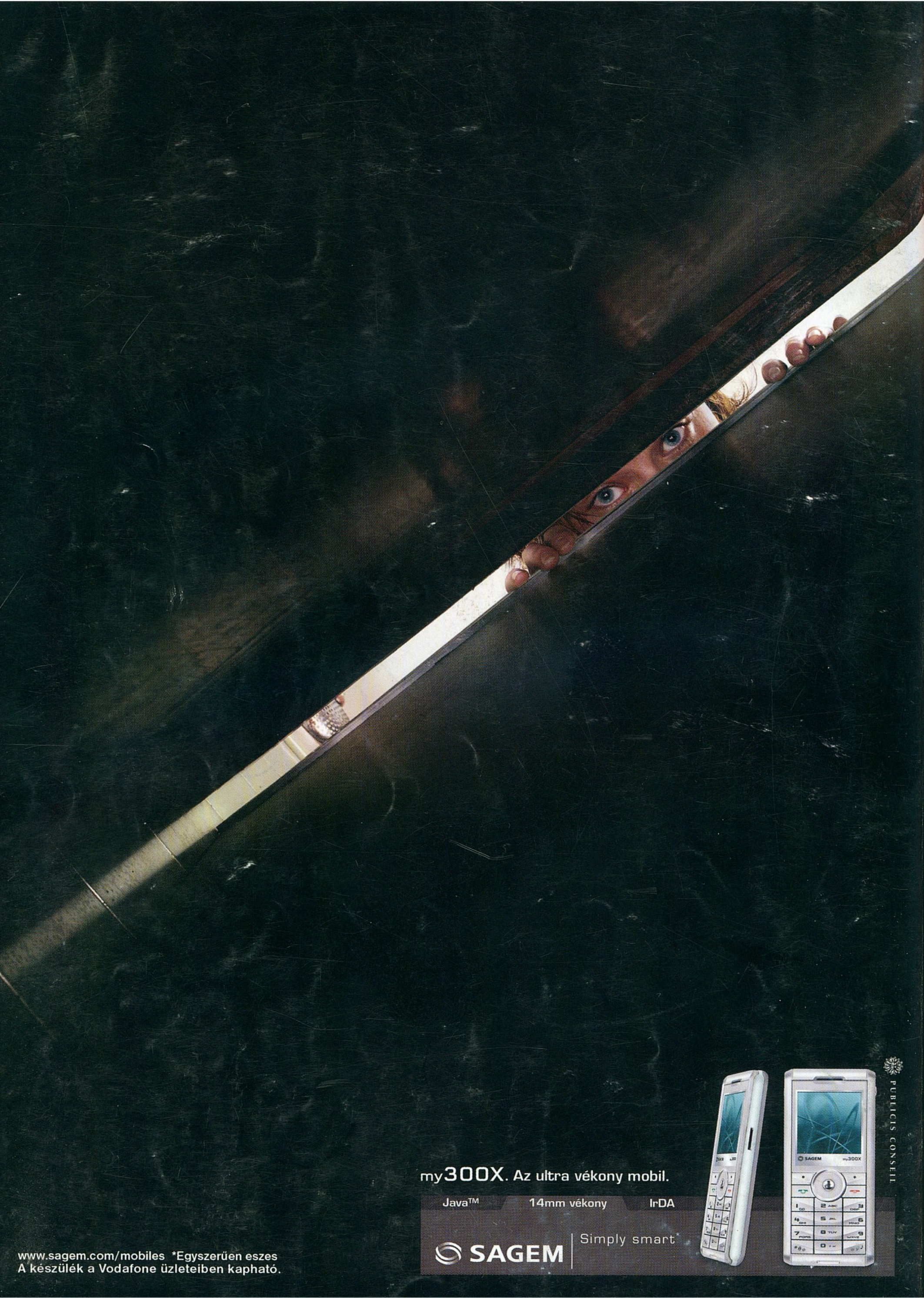
Lassan elkészül minden idők legszebb autóversenye! **Demó**

Age of Empires 3

A tavalyi év legsikeresebb játéka sem kerülhette el a sorsát. A most megjelent folt számtalan hibát orvosol. **Javítás**

PC GURU DVD ROM no. 03

KALANDOK
HAVONTA
MARVEL
panini comics
www.paninicomics.com
™ & © 2006 Marvel Characters, Inc.
A HIHETETLEN PÓKEMBER
ÚJVILÁG X-MEN
4
ÁRULÁS
X-MEN
ROZSOMÁK
ÚJVILÁG FANTASZTIKUS NÉGYES
4
FANTASZTIKUS
A HIHETETLEN PÓKEMBER
ÚJVILÁG: X-MEN
ROZSOMÁK
ÚJVILÁG: FANTASZTIKUS NÉGYES


my300X. Az ultra vékony mobil.
Java™
14mm vékony
IrDA
SAGEM
Simply smart*
PUBLICIS CONSEIL
www.sagem.com/mobiles *Egyszerűen eszes
A készülék a Vodafone üzleteiben kapható.